







WWW.DEUSEX.COM













LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro 25 - FEVRIER 2004

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38 Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

Le Magazine Officiel Xbox

est édité par Future France Société Anonyme au capital de 6 566 162 €, Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417 Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39 Présidente du Directoire et représentante légale : Saghi Zaîmi Principal actionnaire: Future Holdings Limited 2002 Directrice de la publication : Saghi Zaïmi Directeur du magazine : Vincent Alexandre Directrice Marketing & Commercial: Saghi Zaimi Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam Chef de studio : Vincent Meyrier

Tous droits de reproduction réservés. Prix unitaire : 9 € Date de parution : fin janvier 2004. Dépôt légal à parution

ARONNEMENTS

ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 lvry-sur-Seine Cedex Tél.: 01 46 72 50 89 - Fax: 01 49 60 10 55 E-mail: futurenet@abocom.fr Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

VENTE AU NUMERO

Anciens numéros : 01 46 72 50 89 Imprimé par : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne Distribution: Transport Presse

RÉDACTION

Rédacteur en Chef : Cyril Berrebi Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli Premier maquettiste : Yann Pesenti Photographe : Benoît Moyen Ont collabore à ce numéro : David Calvo, Fabrice Colin, Xavier Hanart, Thomas Laviolette, J.-F. Mariotti, Dominique Molinaro, Kim-Long Tran, Samuel Pelmar.

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59) Chefs de publicité : Sidonie Collet (44 89), Nicolas Letier-Lacaze (34 91) Responsable trafic: Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr) Assistante de publicité: Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr) Téléphone: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 64 70

DIFFUSION

Responsable abonnements: Thibault Bechet (01 41 27 64 43)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante Chargé de la fabrication : Guillaume Launay (38 70) Chargée de la fabrication : Solenn De Clercq (34 50) Chargée de la fabrication : Alexandra Millet (38 28)

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiques par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans le Magazine Officiel Xbox est interdite partiene ues ariques punnes dans le magazine Officiel Apox est Inter sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés au Magazine Officiel Xbox publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoin d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hul plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Brelagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotés à la Bourse de Londres. (Code : FNET) www.thefuturenetwork.plc.co.uk



Imprime en France - Printed in France Le Magazine Officiel Xbox est une marque









Oue de chemin parcouru sur les routes poussièreuses et enneigées pour les bolides de Rallisport Challenge. Au lancement de la console, à peine quelques semaines avant la sortie du premier volet, nous avions eu le plaisir de rencontrer certains des membres de Digital Illusions, le développeur

suédois du jeu. L'occasion pour nous d'éprouver la jouabilité du titre et surtout d'être impressionné par sa réalisation. D'ailleurs, nous avions salué les performances de certains développeurs, dont ils font partie, pour exploiter pleinement les capacités de la console. Avec une légère moue, ils nous avaient bien fait comprendre qu'on était loin d'avoir tout vu et nous donnaient rendez-vous plus tard pour nous démontrer ce qu'on pouvait VRAIMENT faire avec une Xbox. La démonstration s'est fait à Stockholm, où Fred, notre Rémi Julienne à nous, s'en rendu pour les premiers tours de chauffe. Xbox Live, nombre de circuits impressionnant, réalisation époustouflante et un plaisir de jeu toujours aussi immédiat, Rallisport Challenge 2 s'annonce d'ores et déjà comme le plus beau jeu de caisses jamais édité et ouvre le bal des grosses sorties de 2004 (je sais que vous avez déjà la

Un bal où va très rapidement s'inscrire Deus Ex : Invisible War, un titre vraiment pas comme les autres, suite du plus grand jeu de tous les temps pour beaucoup de membres de notre rédaction. Pour l'occasion, et comme ce jeu déjà mythique est plutôt difficile d'accès (surtout pour ceux qui n'auront pas terminé le premier opus), nous avons concocté un dossier spécial. Il retrace l'épopée de JC Denton, apporte de nouveaux éléments sur Invisible War et propose une aide pour la démo contenue sur notre DVD.

Le froid, la neige, la canicule, les repas de fins d'années trop riches en calories et trop arrosés, les chiens de l'espace, ou tout autre difficulté répertoriée dans cette galaxie, le MOX ne reculera devant rien pour vous faire découvrir ce qui se fait de meilleur sur Xbox.

Cyril Benebi

Rédacteur en chef Magazine Officiel Xbox



OFFICIEL

>>> Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOURBLE

>> La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF

>>> La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

NUMERO 25 FEVRIER 2004

	Ÿ	
	F	
	ī	
1		

Resonance	6
XPRESS	
Nouvelles données et nouveaux visuels	
de tous les titres en développement.	
Apprentice Knight	26
Auto Modellista	22
Bard's Tale	18
Beyond Good & Evil	16
Dr Seuss The Cat in the Hat	26
Fable	8
Fight Night	20
Hitman Contracts	8
Juiced	12
Knights of the Temple	10
Painkiller	20
Prince of Persia	14
Puyo Pop Fever	22
Race Driver 2	21
Silent Scope Complete	10

X FILES

Syberia 2

XCLUSIF

Premières infos et images inédites des meilleurs jeux de demain.

Des dossiers complets sur un jeu, un thème, un développeur ou un genre particulier. 38 Deus Ex : Invisible War

32

Rallisport Challenge 2 **XPERTISE**

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

Armed & Dangerous	52
Arx Fatalis	56
Harry Potter à l'Ecole des sorciers	54
Legacy of Kain : Defiance	48
Les Sims : Permis de sortir	68
Roadkill	58
Rogue Ops	64
Sonic Heroes	60
Tigre et Dragon	62
Whiplash	66

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet des jeux testés dans les numéros précédents. 70

PROIEXION PRIVEE

Profitez de l'actualité des sorties DVD. 74

PLAY MORE

La partie où la parole vous est donnée à travers diverses rubriques. Mais aussi des aides de jeu très complètes et le détail du contenu du DVD.

Astuces et codes	100
Concours	84
Fable	83
Guide des démos	102
Soluce Voodoo Vince	89
Soluce Splinter Cell : Mission Vselka	95
Tests Lecteurs	82
Xprimer-vous	80









Raziel et Kain: l'union sacrée. >>> PAGE 48

D/ID 25

- 11 DEMOS JOUABLES
 >>> DEUS EX : INVISIBLE WAR
 >>> D&D HEROES

- >> LINKS 2004
- >> NHL RIVALS 2004 >>> PRINCE OF PERSIA
- >>> ROGUE OPS >>> WALLACE & GROMIT

MISSION INEDITE

>>> SPLINTER CELL VSELKA SUBMARINE

- >>> ARMED & DANGEROUS >>> BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE II
- >>> DRIV3R
- JAMES BOND 007 QUITTE OU DOUBLE
- >> MISSION: IMPOSSIBLE -**OPERATION SURMA**



PLAY MORE MISSION VSELKA De quoi achever, une fois pour toutes, les aventures à rallonge de Sam Fisher. >>> PAGE 95



Un peu d'aide pour ne pas se perdre dans le bayou.





Le jeu qui va vous faire vibrer de peur... » PAGE 6

CEMAGAZINE

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX LE DVD JOUABLE



RESONANCE

La renaissance du jeu d'action/aventure passerait-elle par le Canada ? On serait tenter de le croire en découvrant les toutes premières images de ce titre ensorcelant !

FRED

INFOS

DEVELOPPEUR: NEOCELL FACTORY

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE: ACTION/AVENTURE

OUEUR : 1

SORTIE: 3' TRIMESTRE 2004

Un tout jeune studio de développement qui s'attaque à un genre usé jusqu'à la trame de sa corde ? Pari osé pour les néophytes canadiens de Neocell : dépoussièrer le jeu d'action/aventure, rien que ça. Même Capcom, malgré son art consommé du genre, peine à se renouveler. Malheureusement pour les possesseurs de Xbox, Dino Crisis 3 n'a pas su remplir son contrat : attendu comme la future référence de sa catégorie, il s'est avéré décevant, pour ne pas dire mauvais. Techniquement, le moteur 3D

tenait la route mais l'histoire, plate comme le QI d'un journaliste du MOX, décevait. Esquivant les clichés du gros bourrin armé jusqu'aux dents ou de la frêle pucelle effarouchée, Resonance vous proposera d'incarner une héroïne un peu plus intéressante que la moyenne car assez... inquiétante. En plus d'être belle, Faye Winter possède des affinités avec les puissances occultes : un atout de poids pour résoudre les enquêtes dont elle a la charge! Elle exerce la profession de constable, soit l'équivalent en grade d'un inspecteur de police. L'histoire se déroule pendant une période inspirée par la Renaissance et le roi lui-même vous mandate pour résoudre un cas de kidnapping, en l'occurrence celui de son deuxième fils... Conçu autour d'un moteur graphique qui a déjà fait ses preuves, le Gamebryo (Morrowind, Freedom Fighter...), Resonance ne devrait pas avoir l'air ridicule comparé à des titres développés par des équipes autrement plus

conséquentes, numériquement parlant. Il n'y a qu'à s'en référer aux images, exclusives, que nous yous dévoilons ici!

Se jouant en vue à la troisième personne, Resonance alternera phases d'exploration, enquêtes et, bien entendu, combats. Faye peut se battre avec deux armes à la fois, que cela soit avec une paire de sabres ou en en combinant une lame avec un pistolet. Il y a comme un petit air de Nightmare Creatures... Mais la spécificité du jeu est l'usage de la Resonance, une énergie magique qui permet à Faye d'accomplir des prodiges. Le studio prévoit de concevoir une quinzaine de pouvoirs spéciaux, chacun influençant le déroulement de l'histoire. Entre autres raffinements, Resonance devrait proposer, en plus de l'enquête principale, un bon paquet de quêtes annexes. Esthétiquement séduisant et abondant de bonnes idées, le projet de Neocell a tout pour envoûter le public : pourvu qu'on ne leur jette pas un mauvais sort en cours de route !





↑ Bien souvent, croiser le fer sera la meilleure méthode d'interrogatoire.

JI QUI NE DO

L'esthétique générale semble avoir subi l'influence néfaste de H.P Lovecraft, avec ses monstres dotés de myriades d'yeux et de tentacules suppurants... Autre référence : Hellraiser de Clive Barker

et plus spécialement les figurines Tortured Soul. Le look des personnages humanoïdes ne laisse pas la part au doute. Croyez-nous sur parole, sinon on yous arrache la langue au coupe-ongles!







↑ Les sorts sont accompagnés d'effets lumineux de très bon goût.



↑ Mieux vaut le laisser enfermé dans sa cellule... Qui sait ce dont il est capable.



↑ Faye est jolie, se sape bien, a un bon coiffeur et fait de la magie. Ma sorcière bien-aimée.



♠ La Resonance permet à Faye de se transforme en ange rédempteur!



↑ Les décors mélangeront intérieurs et extérieurs, mais tous seront finement détaillés.



↑ Mais que protègent cette étrange créature et ce bretteur masqué ?



HITMAN CONTRACTS

DEV.: IO INTERACTIVE / EDITEUR: EIDOS / GENRE: ACTION/AVENTURE
JOUEUR: 1 / SORTIE: 2*TRIMESTRE 2004

Les états d'arme de l'agent 47 lui font couler des larmes de sang...

On le croyait froid et implacable comme la mort qu'il laisse dans son sillage. On le croyait insaisissable, intouchable comme la machine à tuer parfaite qu'il est. Toute légende a ses failles, l'agent 47 en sait maintenant quelque chose... Tout symbole macabre et tueur d'élite qu'il est, le voilà confronté à un ennemi qu'il ne connaissait pas et qu'il n'est pas sûr de vaincre sa propre conscience! Normal, pour la première fois, il est pris au cœur d'une situation qu'il ne contrôle pas totalement. Presque aux abois, blessé, traqué et visiblement cette fois-ci du mauvais côté du canon, 47 est déstabilisé, voire profondément perturbé. De fait, ce nouvel épisode met en exergue la psychologie qui conduit au meurtre, ce qui fait vivre ceux qui dispensent la mort, à travers les doutes et les questions existentielles du maître de l'exécution. Alors qu'il s'annonce déjà troublant et angoissant comme jamais,

Hitman Contracts aura aussi un écrin d'une beauté morbide. Le tout nouveau moteur graphique promet en effet de mettre en scène de manière dramatique et chirurgicale chaque contrat, entre autres par le biais d'effets de reflets et de lumière travaillés. Enfin, la prise en mains a été repensée, de même que la marge de progression pour être certain de réaliser l'assassinat parfait dans les meilleures conditions!







BL

Fable passe les frontières de la légende pour devenir une réalité!

DEVELOPPEUR: BIG BLUE BOX

EDITEUR: MICROSOFT

GENRE: RPG

JOUEUR: 1

SORTIE: 2º TRIMESTRE 2004



Il est des jeux qui fricotent tellement avec la légende qu'on en vient à douter de leur réalité, même après avoir

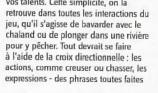
vu moult démonstrations de la part des développeurs. Fable fait partie de ces monstres mythiques, à peine réels. Et pourtant ! La date de sortie américaine reste fixée à juin prochain, et le jeu prend désormais vraiment corps, jusqu'à nous livrer les secrets de son interface. Fidèle à son concept intuitif, Fable semble bien parti pour proposer une gestion de la manette aussi simple que possible,

Contrairement à la majorité des RPG, il ne sera pas nécessaire de basculer sur des écrans de menus à la moindre action, puisque tout sera gêré à l'aide de quelques boutons. Le combat en premier lieu, où les quatre boutons de couleur seront assignés aux différentes options : dégainer, attaque, parade. Quant à la magie, on pourra y avoir recours d'une simple pression sur la gâchette droite, afin de dévoiler quatre sortilèges prédéfinis par vos soins, avant d'en choisir un à l'aide d'un des boutons. Bref, de quoi passer simplement et rapidement d'un bon coup d'épée à un sort de télékinésie, afin d'envoyer votre adversaire dans les choux! Cette dynamique des combats aura d'ailleurs un effet direct sur l'expérience acquise, puisque les XP récoltés ne dépendront pas seulement de la puissance de l'ennemi vaincu, mais également de la manière dont vous l'aurez battu. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à récupérer cette



Pour vous déplacer dans le monde de Fable, des téléporteurs sont à disposition.

expérience, matérialisée par une sphère verte au-dessus du cadavre, avant d'assigner les points acquis à votre potentiel de combat, votre magie ou vos talents. Cette simplicité, on la retrouve dans toutes les interactions du jeu, qu'il s'agisse de bavarder avec le chaland ou de plonger dans une rivière pour y pêcher. Tout devrait se faire à l'aide de la croix directionnelle : les



ACTUS / NOUVELLES INFOS / PREVIEWS





↑ Si vous êtes assez bon en combat, en récompense vous pourrez décapiter vos adversaires.

pour communiquer, le listing des quêtes en cours, ou l'inventaire de vos objets. Les expressions, tout particulièrement, devraient se révéler assez riches pour donner une vie plausible à vos conversations, d'autant que vous en apprendrez sans cesse de nouvelles au fil de vos pérégrinations. Pratique, puisque vous ne serez pas toujours solitaire, même au cours d'une quête. Selon votre réputation, il ne sera pas rare que d'autres aventuriers, voire de pauvres gars attirés par votre aura héroïque, ne se joignent à vous. Certains seront des aides véritables, d'autres pourraient bien vous faire de l'ombre, ou devenir de vrais boulets! Et un peu comme dans la vraie vie, il faudra bien souvent vous en accommoder...



Avec l'arc, il sera possible d'enflammer les flèches pour des effets dévastateurs.



♦ Votre musculature se développera suffisamment pour utiliser des armes plus lourdes et efficaces!

zommeire

AUTO MODELLISTA

La simulation de course de Capcom: très dérapante, pas toujours contrôlée

p. 22

BEYOND GOOD & EVIL

Le Bien, le Mal et surtout la recherche de la vérité pour Jade.

p. 16



DR SEUSS THE CAT IN THE HAT

Un félin magicien et malicieux qui retombe toujours sur ses pattes...

p. 26

GALLEON

Flibusterie, aventure et alliées bien chaloupées, embarquez sans attendre!

p. 18

HARRY POTTER

Ménage à trois de rigueur, Harry a grandi et ses amis aussi!

p. 10

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Une quête sainte qui aurait bien besoin d'une aide divine...

p. 10

RACE DRIVER 2

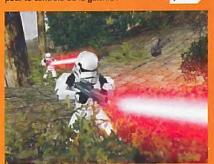
Tous les permis sont bons pour l'emporter, quel que soit le véhicule!

p. 21

STAR WARS BATTLEFRONT

lci, pas de Jedi, mais une lutte fratricide pour le contrôle de la galaxie !

p. 18



SYBERIA 2

Très esthétique et captivante, la suite prometteuse d'un jeu d'aventure célèbre.

p. 22



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Faire un bon jeu est parfois aussi dur que rapporter le Graal...

DEV. STARBREEZE

EDITEUR: TOK GENRE: ACTION/AVENTURE

IOUEUR: 1

SORTIE: MARS 2004



Ces templiers ont tout pour revenir victorieux des Croisades : des animations en motion

capture, un moteur 3D et des textures de qualité, un bon paquet d'armes, de combos et des sorts à débloquer. En somme, tout ce qu'il faut pour ravir l'amateur

d'action comprenant un soupçon d'aventure et de stratégie guerrière. Hélas, la version que nous avons essayé nous a laissés plutôt inquiets : approximations dans les collisions, caméras capricieuses, intelligence artificielle plus que limitée, doublage français sans saveur et surtout répétitivité de l'action. Prions, mes frères, pour qu'un miracle se produise et que nos partisans boutent hors du jeu toutes les hérésies que les infidèles ont jusqu'alors réussis à glisser dans ce Knights of the





Ron tente de tirer Harry d'un mauvais pas...



↑ Harry et Ron en plein combat contre Draco dans le train.



↑ Le trio magique, avec Hermione en premier plan, comme d'habitude...

HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN

Les gnons font la force!

DEVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS **EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEURS : 1 OU 2

SORTIE: 2º TRIMESTRE 2004



Troisième année à l'école de magie de Poudlard, troisième aventure tirée des romans qui remplissent de rêves les têtes

des petits comme des grands enfants. Cette nouvelle adaptation réunit une fois de plus le trio d'apprentis sorciers téméraires, à savoir le maladroit Ron Weasley, la peste en jupons, Hermione Granger et l'imprévisible et prévoyant Harry Potter. Les trois lanceurs de sorts en herbe débutent leur aventure dans le train express pour Poudlard, dans lequel ils ont affaire aux inquiétants Détraqueurs, les gardiens encanuchonnés de la prison d'Azkaban. Dès ce premier contact inattendu, le titre dévoile de suite

une de ses nouveautés : la coopération et les interactions entre les personnages. En effet, surpris par les Détraqueurs, Harry s'évanouit et c'est Ron qui l'emmène à l'abri tandis qu'Hermione court chercher de l'aide auprès d'un professeur. Cette nouvelle approche intervient aussi bien lors des combats que des nombreuses énigmes, de sorte qu'il faudra parfois combiner les pouvoirs ou habilités de chacun pour progresser. Un véritable travail d'équipe donc, qui ne sera pas superflu vu l'ampleur de la tâche qui consiste à résoudre le mystère planant au-dessus de l'évasion de Sirius Black de la tristement célèbre Azkaban... Dans ce voyage magique et unique, Harry et ses compagnons auront également l'occasion de croiser de nouvelles créatures, dont un hippogriffe qu'ils pourront même chevaucher! Pour finir, sont aussi prévues des sousquêtes en parallèle de l'aventure principale. ainsi que plusieurs mini-jeux. Bref, tout ce qu'il faut pour ne plus passer du bon temps qu'en solitaire...

SILENT SCOPE COMPLETE

Tir groupé pour le cœur de cible

DEVELOPPEUR : KONAMI

EDITEUR KONAMI

GENRE: ACTION

JOUEURS: 1 OU 2 SORTIE: 27 FEVRIER 2004

Les fans des Silent Scope vont avoir de quoi tâter à nouveau de la crosse. Une compilation réunissant les trois volets d'arcade, plus celle réalisée spécialement

pour console. On pourra y sniper à deux en Coopératif ou l'un contre l'autre, à la manette ou au gun. Pour finir, les cartons pleins seront au rabais, puisque proposés normalement à moins de 30 €!



↑ Les séances d'entraînement sont aussi là pour établir des records.



Les bonus de vie sous forme de bimbos, très bon esprit!



Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 1024 k ... pour le même prix.

Pour seulement 29,99 euros par mois, modem USB/Ethernet inclus, l'Internet haut débit est maintenant à 1024 k sur la France entière. Vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

De plus, si votre zone géographique est couverte par la Freebox vous bénéficiez d'un débit de 2 mégas, du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à plus de 100 chaînes de télévision numérique!



Inscription: www.free.fr ou par téléphone au 3144.





↑ Les fans de tuning seront aux anges, les pièces de modification sont toutes officielles! A vous les kits Momo, Sparco, Yokohama...

JUICED

Plus rapide et furieux que *Burnout*, *Juiced* s'adresse aux joueurs pressés!

DEVELOPPEUR: IUICE GAMES EGITEUR ACCLAIM GENRE: COURSE **JOUEURS: 1 A 6** SOMIE OCTOMBE 2004

sont les titres délaissés réussissant

Incertain est le destin des orphelins du jeu vidéo. Abandonnés, adoptés puis noyés dans la masse, rares

véritablement à percer dans ce milieu élitiste. Mais il arrive parfois que certains, plus courageux et plus ambitieux, parviennent à gravir les échelons et se faire une place dans le panthéon des incontournables.

Cela semble être le chemin emprunté par Juiced. Flash-back. En pleine crise financière, l'éditeur Rage se retrouve en banqueroute et entraîne dans sa chute un jeu au potentiel énorme, Lamborghini. Moteur graphique et physique racheté et équipe à l'origine du projet se retrouvant sans le sou, il y avait peu de chance de voir un jour débarquer ce jeu de course si prometteur. Pourtant, soutenus par Acclaim, les responsables de Lamborghini purent repartir sereinement de zéro. Le résultat, obtenu en moins d'un an de travail, se révèle pour le moment très différent mais toujours encourageant. Se rapprochant de Project Gotham Racing 2 au niveau visuel (sans toutefois l'égaler), Juiced permet en outre de s'adonner aux joies



♠ A l'Instar de PGR2, vous pourrez réaliser des combos techniques.

du tuning. Chacun des 50 véhicules répartis en 10 marques (dont Opel, Honda, Corvette...), modélisés à partir des données des constructeurs, pourra en effet être customisé de la tête aux pieds, ou dirons-nous plutôt, du capot aux jantes. Près de 400 pièces détachées viendront alors réveiller la flamme du Jacky qui sommeille en vous. Notons qu'il sera aussi possible d'améliorer les performances des bolides par le biais de cette customisation (ajout de nitro, modification du moteur, changement

des pneumatiques, etc). Ce ne sera donc pas si superficiel que cela. L'analogie avec PGR2 ne s'arrête pas simplement à l'aspect graphique. Elle concerne aussi la prise en main. Très accessible et arcade, la conduite prend tout de même en compte les réactions réalistes de chaque engin. Toujours à partir des données des constructeurs, les comportements routiers sont dans l'ensemble fidèlement retranscrits. On dénote toutefois une exagération au niveau de la direction, un poil trop sensible, et un freinage de base

ACTUS • NOUVELLES INFOS • PREVIEWS





♠ Angel City est une ville fictive largement calquée sur Los Angeles.

manquant de puissance, faisant la part belle au frein à main. Tout cela donne droit à un effet légèrement « savonnette ». Cependant, il reste du temps avant la sortie du jeu et ce ne serait pas étonnant que cela soit corrigé d'ici là. D'autant plus que le studio de développement était ouvert à nos critiques et a pris soin de noter ces points. De toute facon, telle quelle, la maniabilité est déjà très agréable et intuitive. Quant aux modes de jeuprésentés, le mot d'ordre était originalité. Le mode Crew, tout d'abord, vous donne la possibilité d'être à la tête d'un gang. Via un calendrier d'événements, vous participez à différentes épreuves et devez prouver que vous êtes un cador du street. En vous montrant de plus en plus capable, votre popularité montera en flèche. Réputation gérée par les réactions en temps réel de la foule et qui donne droit non seulement à du cash (pour acheter des véhicules et de l'équipement) mais aussi aux faveurs de certains pilotes. Vous pourrez ainsi en débaucher afin qu'ils vous donnent un coup de main pendant vos prochaines courses. Cela se traduit concrètement par des contacts radio durant vos affrontements contre les autres bandes. Et par le biais de la croix directionnelle ou du Voice Communicator (le jeu gère la reconnaissance vocale!), vous pourrez donner des directives à vos coéquipiers. On voit déjà les possibilités offertes par ce principe. Vous êtes premier, un adversaire se trouve en seconde position, talonné de près par l'un de vos hommes de main. Pour ne prendre aucun risque de vous voir dépassé dans le demier virage, vous demandez à votre partenaire de stopper à tout prix la progression de la voiture dernère lui. Ce qu'il fera de manière très efficace. A vous la victoire et tous les honneurs ! En abordant le suiet, l'intelligence artificie le est à la hauteur dans l'ensemble, les caisses dirigées par la console ne sont pas fixées sur des rails et réagissent de manière très cohérente.

jamais à l'abri d'erreurs de pilotage et il n'est donc pas rare de les voir lamentablement se planter. Les accidents sont d'ailleurs monnaie courante dans le jeu et tonneaux ou autres vrilles sont de la partie. Cela est d'autant plus vrai dans le mode Respect où vous devez exécuter une succession de manœuvres techniques toujours plus audacieuses sous le regard de spectateurs en délire. Plus classique, le jeu permet à 6 joueurs de prendre part à la compétition sur le Live. Jeu en ligne, animation constante en 60 images par seconde, dégâts en temps réel affectant la conduite, nombreux concepts de jeu originaux, 8 environnements différents pour 80 courses aux multiples embranchements placent d'ores et déjà Juiced en pole position. C'est bien parti pour une place sur le podium des jeux de course de la rentrée 2004!



↑ Vous pourrez repeindre différentes pièces de votre bolide.



♠ Dans la version finale, un public sera apparent au bord de la route.



♠ On pourra piloter quelques petites Européennes sympas dans le jeu. La 206 de Fred est bien évidemment au rendez-vous.

Vos opposants ne sont par exemple





PRINCE OF PERSIA: LES SABLES DU TEMPS

Le Prince a raté le Noël de la Xbox mais compte se rattraper avec style.

DEVELOPPEUR : POP TEAM EDITEUR : UBISOFT **GENRE: ACTION/AVENTURE IOUEUR: 1** SORTIE: MARS 2003



Il y a des princes pas vraiment gâtés par la pature, qui trompent leur femme et dont l'acte le plus brave est d'avoir rencontré les Spice Girls.

Heureusement notre prince de Perse préféré redorer un minimum le blason de la fonction. Bon, sur ce coup-là, il faut avouer qu'il est un peu responsable des soucis de son royaume. Néanmoins, il n'hésitera pas une seconde à risquer sa peau pour que tout rentre dans l'ordre. Et il n'est pas manchot notre petit Prince. Il effectue un nombre de mouvements tout simplement surréaliste et toujours avec un souci de style. Il roule, il court, il est malin (non, non, ce n'est pas Pac-Man). Il peut aussi grimper aux

échelles, marcher sur les murs, effectuer des sauts proprement prodigieux. Mais c'est un sabre à la main qu'il démontre tout son talent. Il mystifie ses ennemis, attaque, pare, se fend, passe au-dessus de leurs têtes, pique et tranche tout ce qui lui passe sous la lame avec un souci d'esthétique de tous les instants. Reste que toute cette débauche de travall de design, d'animation, d'architecture ne serait nen sans l'idee de génie dont découlent Les Sables du temps : la Dague du temps. Véritable

base du concept de ce nouveau Prince of Persia, cet objet magique vous permet de contrôler la 4ème dimension dans une certaine mesure et de revenir quelques secondes en arrière avant qu'un événement fâcheux ne vous soit arrivé. Tout simplement génial, cet artifice permet d'éviter les frustrations qu'engendrent très souvent ce genre de jeu. Faire du très neuf avec du très vieux, il fallait oser. Les déve oppeurs sont bien partis pour réussir un coup princier... Confirmation en temps et en fieure.

«ce qui ne me tue pas me rends plus fort.»



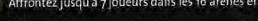




PREMEZ PART À LA PLUS GRANDE DES AVENTURES DANS L'UNIVERS DE COMAN-EN INCARNANT LE PLUS CÉLÈBRE BÉROS DE TOUTE L'HYBORÉE!

Menez à bien la quête qui entraînera Conan dans cinq régions d'Hyborée, des steppes glacées de Cimmérie aux jungles humides de Dafar I Venez à bout des 10 boss I Développez votre habilité au combat en maniant les 16 épées, haches et masses d'armes proposées et en faisant votre choix parmi les 50 « combos » possibles l Retrouvez les morceaux perdus de l'épée atlante! 💮 Affrontez jusqu'à 7 joueurs dans les 16 arènes en ligne 🛚 l













La première règle du Fight Club est de ne pas parler du Fight Club... Tant pis pour Tyler Durden, on va en parler quand même! Annoncé comme un jeu de combat, le titre retranscrira à l'identique toute la barbarie esthétique du film, avec des coups peu orthodoxes, des arènes inspirées des décors, les héros principaux pour gladiateurs modernes et l'atmosphère glauque et suintante à l'identique. Multiplication des pains prévue pour la fin d'année...



...roulera pour Tanner, puisqu'à force de se mêler, cinéma et le jeu vidéo arrivent peu à peu à finir l'un dans l'autre! Ainsi, la société des frères réalisateurs, Ridley et Tony Scott, va mettre en scène un court métrage de 3 minutes basé sur Dnv3r. Faisant appel à des pointures d'Hollywood, cette première du genre, intitulée The Gauntlet, sera l'axe central de la promotion du jeu. Pour le casting par contre, aucun nom de tête d'affiche n'a encore circulé.

Aidée de ses amis, Barbie va secourir des poulains perdus dans Barbie Horse Adventures: Wild Horses Rescue, Mais avant, elle devra choisir une tenue pour elle et sa monture. Mélange d'action, d'aventure et de sympathiques mini-jeux, ce titre prouve que sur Xbox, même les plus jeunes joueuses ne sont pas oubliées.





BEYOND GOOD & EVIL

Un style graphique original, une réalisation sans faille... Que demande le peuple... d'Hillys ?

DEVELOPPEUR : UBISOFT EDITEUR: UBISOFT **GENRE: ACTION/AVENTURE**

JOUEUR: 1 SORTIE: MARS 2004

Le journalisme est un métier dangereux. Dans la presse jeu vidéo le risque est limité, il faut l'avouer, et se résume

souvent à une crampe du pouce à force de marteler la manette. Sur la planète Hillys, Jade l'héroïne de BGE, apprend à ses dépens qu'enquêter sur les divisions Alpha censées protéger la population, présente un danger bien plus grand. Embringuée bien malgré elle dans la résistance, elle doit mettre à contribution tous ses talents pour faire éclater la vérité. Pour cela, il lui suffira de shooter quelques clichés bien placés. Ça paraît facile comme ça, mais pour atteindre les endroits stratégiques, elle devra non seulement faire marcher ses petites cellules grises mais aussi montrer tout son talent



♠ Face aux « vilains-pas-beaux », distribuez les coups de bâton.

en course d'hovercraft, en infiltration, en pilotage de vaisseau spatial ou en combat rapproché. Car BGE est un peu de tout ça. La demière production des Studios montpelliérains d'UbiSoft. c'est avant tout un univers très travaillé avec une faune, une flore, un style et des personnages forts attachants. A commencer par Jade doublée avec justesse par l'actrice Emma de Caunes. BGE est également un enchaînement

plus ou moins linéaire de séquences très différentes et assez courtes. Ce qui laisse finalement peu de temps à l'ennui. La mise en scène paraît particulièrement bien inspirée, la musique colle toujours à l'action et accompagne comme il faut tous les moments d'émotions fortes à l'écran, Reste à espérer que toutes ces bonnes intentions perdurent jusqu'au bout de l'aventure et de l'enquête de Jade.





Utilisez vos pouvoirs magiques...



Découvrez des lieux encharités...



Affrontez vos pires ennemis.

MEMOBICK THE APPRENTICE KNIGHT





GALLEO

La fin de 7 ans de malheur ?

DEV. : CONFOUNDING FACTOR EDITEUR : EIDOS

GENRE: ACTION/AVENTURE IOUEUR: 1

SORTIE: 2º TRIMESTRE 2004



Interplay ayant quitté le navire, c'est sous la bannière de SCI que ce projet initié

en 1997 va enfin aboutir. A mi-chemin entre Tomb Raider

et Pirates des Caraïbes, le jeu propose d'incamer le capitaine Rhama pour explorer, de façon non lineaire, six grandes îles à bord de son navire Endeavour. Le marin est accompagné de deux ravissantes créatures, Mihoko, redoutable femme-ninja, et Faith, une rouquine douée pour la magie, avec lesquelles il doit faire équipe. Visuellement désuet, le titre conserve un certain panache: animation, ambiance et expressions faciales sont excellentes.



↑ Ma chère, vous êtes absolument...polygonale! - Merci. Vous aussi.



♠ Bien réparties, les unités d'infanterie sont redoutables,



Les environnements immenses profitent à l'Immersion.



♠ Graphiquement, il reste encore pas mal de choses à faire...

STAR WARS BATTLEFRONT LucasArts attaque sur tous les fronts!

DEVELOPPEUR : PANDEMIC **EDITEUR: LUCASARTS GENRE: ACTION** JOUEURS: 1 A 32 ORTIE: 3° TRIMESTRE 2004



Battlefront s'inspire sans retenue de Battlefield 1942. Il s'agit donc là aussi d'un jeu de guerre résolument axé sur le Multi (32

en réseau local, et 16 sur le Xbox Live). impliquant aussi bien des batailles d'infanterie que des joutes à bord de véhicules divers. L'univers Star Wars, exploité à merveille, fait ici toute la différence. Les fans peuvent enfin choisir leur camp dans chacun des deux grands conflits de la saga : République ou séparatistes durant la Guerre clonique, Empire ou Rébellion durant la guerre civile, ce qui débouche sur 4 façons différentes de reconfigurer la galaxie via le mode Conquest (campagne solo, voire multi en coopération si celle-ci est confirmée). Chaque armée dispose d'une large gamme de véhicules légendaires (jusqu'aux AT-AT!) et de 5 types d'unités : infanterie, artilleur, pilote,

éclaireur et une unité spéciale (propre à chaque camp : espion rebelle, officier impérial, clone trooper républicain...). Les 16 champs de batailles sont immenses et prennent place sur huit planètes familières : Endor, Tatooine, Hoth, Kashyyyk, Yavin IV, Naboo, Geonosis et Kamino. Si le graphisme ne semble pas encore bien glorieux avec ses contours anguleux, le jeu est loin d'être achevé, et on devrait pouvoir compter sur Pandemic (Full Spectrum Warrior...) pour donner meilleure allure à ce qui s'annonce de toute façon comme un monument du jeu online sur Xbox, toutes galaxies confondues.



 Presque tous les principaux véhicules de la saga sont utilisables.

ARD'S TAL

Jeu de rôles pour fans des années 80... et plus si affinités.

DEVELOPPEUR: INXILE

EDITEUR : ACCLAIM GENRE - ACTIONUREG

SORTIE 3' TRIMESTRE 2004

C'est un pionnier du genre qui s'apprête à ressurgir sur Xbox, plus de 15 ans après le dernier volet d'une trilogie qui aura fait le

bonheur des joueurs PC, Remettant en scène son heros ivrogne el cynique, Bard's Tale s'annonce comme un action/RPG riche (une cinquantaine de niveaux à travers 14 régions), beau et bourré d'humour grinçant et grotesque



Dans les bois, le graphisme affiche un niveau élevé de détails.

ENTREZ DANS L'ÂGE SOMBRE



WWW.ARX-FATALIS.COM JANVIER 2004



LE MEILLEUR RPG DE TOUS LES TEMPS ARRIVE SUR XBOX

PC JEUX: 8.9/10 PC TEAM: 9/10 GEN 4 PC: 9.2/10

RPG.COM-PLATINIUM AWARD 91%















♠ Au fur et à mesure, les visages seront marqués par les coups.

FIGHT NIGHT 2004

Les poings sur les i... dées !

DEVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

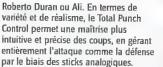
GENRE: SPORT
JOUEURS: 1 OU 2
SORTIE: 3¹ TRIMESTRE 2004



A la force des poings, la série des *Knockout Kings* a redonné ses lettres de noblesse au noble art.

Pourtant, le champion incontesté prend

le risque d'embrasser une nouvelle carrière pour laquelle il change de nom, s'ouvre à 6 catégories de poids différentes et inaugure un mode Carrière inédit se déroulant sur 20 ans. Vous pourrez donc y créer votre alter ego, lui faire jouer des uppercuts au foie pour dominer toutes les catégories les unes après les autres. Et pour vous ravir les titres, les prétendants à frappe de mule se bousculent sur les rings, avec en outre 32 boxeurs licenciés, dont les inévitables icônes Sugar Ray Leonard,



♠ En vingt ans de carrière, on a le temps d'apprendre à encaisser.

Authenticité toujours, avec des blessures spectaculairement bien rendues en temps réel, une personnalisation des rings, des intros d'avant match et de son staff. Bref, au décompte des points, tout porte à croire qu'on tiendrait enfin le bourreau des corps ultime!



↑ Les K.O. sont gérés par rapport à des facteurs physiques très réalistes.



↑ L'écran est souvent chargé d'ennemis.



↑ Le rêve d'Icare revisité.



PAINKILLER

Pour calmer la douleur, rien ne vaut un bon coup de fusil!

DEVELOPPEUR : PEOPLE CAN FLY.
LIVILIAN PREAMCITCHER
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 2° TRIMISTRE 2004



Ange exterminateur, fléau du Malin, vous parcourez la surface du monde et ses entrailles

pour trucider par brochettes les armées démoniaques. On vous l'accorde, le scénario de *Painkiller* ne vole pas haut, mais se révèle un bon prétexte à l'un des plus gros carnages annoncés de la décennie. Les développeurs de People Can Fly s'en donnent en tout cas les moyens à la vue des premiers niveaux jouables qu'il nous a été donné

de fouler le lance-pieux à la main. Tout le bestiaire infernal répond à l'appel de l'apocalypse, cependant vous n'êtes pas venu les mains vides non plus. L'arsenal à disposition augure du meilleur : des armes pas vraiment classiques ni dans leur design, ni dans leurs fonctions. appuyées par un mode Bullet Time (qui ralentit l'action) que vous pouvez déclencher à tout moment. Architecture et textures très travaillées, moteur 3D et physique de précision chirurgicale, boss de plusieurs dizaines de mêtres de haut et un nombre conséquent d'ennemis à l'écran... Painkiller est bien parti pour reprendre tous les bons côtés d'un Doom-Like à la Serious Sam en allant encore plus loin dans le délire. En tous cas. nous, on est bien parti pour le suivre... jusqu'en Enfer !



RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Tous les permis sont permis! Rallye, courses de truck, street racing...

DEVELORPEUR : CODEMASTERS EDITEUR COOMMASTERS **GENRE: COURSE JOUEURS: 1 A 12** SORTIE: AVRIL 2004

Pied au plancher, le compteur affiche plus de 220 km/h. A l'approche du virage, la tension est à son comble.

Rétrogradation à moins de 50 mêtres de l'apex (point optimal de la courbe atteint lors d'une trajectoire idéale), moteur en surrégime, la voiture dérape et déborde dangereusement sur le vibreur extérieur, on sous-v.re! Contre-braquage tout en remettant progressivement les gaz permet de redresser la direction et redonner de l'adhérence au véhicule. Dure vie que celle d'un pilote ! Et dire que toutes ces manœuvres ne concernent qu'un simple virage... C'est tout ce côté technique, realiste, élitiste diront même certains, mais surtout mésestimé dans les jeux de course actuels que Codemasters a voulu rendre hommage en produisant Race Driver 2. Si on laisse de côté la série des Colin McRae Rally, les simulations autos ne se bousculent pas vraiment sur Xbox.



Malgré quelques scintillements, le visuel reste très soigné



↑ La conduite des monoplaces constitue une expérience enrichissante

Ce n'est certainement pas Sega GT Online ni mëme l'excellent Project Gotham Racing 2 qui viendront démentir ce constat. Si le premier Race Driver proposalt déjà une conduite pointue, il ne brillait cependant pas vraiment par sa réalisation et encore moins par sa partie Live, donne devenue majeure dans le succès d'un jeu de caisses Xbox. Ce second volet rectifie le tir de manière efficace puisque le jeu est optimisé pour la console, exclusivité oblige..



est : nerveuse et peu maniable.

Modélisations fidèles, détails pléthoriques, moteur physique précis, tests de collision mpressionnants, effets spéciaux en pagaille et options spécialement étudiées pour le mode de jeu en ligne ont été mis en exergue lors de la présentation. On regrette que les décors en 3D s'affichent parfois trop brusquement et qu'il y ait une baisse de l'animation lors des parties en écran splitté, passant de 60 images/seconde à 30. En même temps, le mode Solo est si colossal (une trentaine de championnats pour une totalité de 58 circuits jouables selon 15 styles différents de conduite) et la possibilité de jouer jusqu'à 12 en Live si jouissive que l'an oublie très vite ces détails. Révisez votre code de la route et récupérez vos points sur votre permis, avril sera vrombissant!



♠ Pour le moment, les trucks ne sont pas très intéressants à contrôler.



DES SOLUTIONS FOUR TOUS

Votre copine a planqué la Xbox ?
Votre animal empaillé a tenté de vous éborgner ? Normal, c'est la loose, la grosse, tout ça parce que vous avez du mal à finir vos jeux... Alors, si vous voulez être un winner, une seule solution : le Hors-séne Spécial Solutions N°6. A l'inténeur, vous saurez tout sur Buffy, Splinter Cell et Splinter Cell Vselka, XIII, True Crime, Grabbed by the Ghoulies et bien d'autres!



SPAGHETTIS

Nostalgique des westerns de Sergio Leone et agités de la gâchette, Red Dead Revolver va vous titiller le poncho! Développé par Rockstar, ce jeu de tir à la trosième personne est un véritable hommage au genre, avec une mise en scène on ne peut plus immersive. Prèvus pour le printemps, les duels au soleil, les chevauchées fantastiques et les règlements de compte dans le coral d'à côté seront au bout du canon!

CHAMBLE A Far In Sell.

Pour d'obscures raisons d'exclusivité, la Xbox avait été privée du troisième volet de Silent Hill... Heureusement, il n'en sera pas de même pour Silent Hill 4: The Room! Piègé dans son appartement qui a été maudit par un esprit malin, Henry Townsend, ce nouveau héros torturé, va voyager dans des mondes parallèles pour chercher des réponses. Nous, on aimerait juste avoir une date de sortie détà...



AUTO MODELLISTA

Capcom cherche toujours le droit chemin.

DEVELOPPEUR : CAPCOM EDITEUR : CAPCOM GENRE : COURSE JOUEURS : 1 A 8 SORTIE : 4 MARS 2004



La simulation de course automobile originale de Capcom arrive presque à la traîne. Première

constatation, l'esthétique a gagné en tenue. Toujours en Artistoon (le cel shading-maison), à la manière d'un dessin animé donc, les graphismes se sont affinés et sont plus détaillés, les couleurs ressortent mieux et la fluidité de l'animation tourne sans accroc. Néanmoins, c'est sous le capot que rugissent les véritables innovations. Au premier tour de clé, on ressent un peu plus la puissance que ce bolide semble promettre sitôt l'œil attiré par les 4 modes de jeu différents. D'abord le Single Player pour customiser ses voitures et faire une vraie carrière, l'Arcade Mode pour le jeu express seul ou à deux, ensuite le VJ Mode - Record où l'on paramètre à loisir les courses et enfin l'opt on Xbox Live! De quoi largement contenter n'importe quel

pilote et passionné de tuning, d'autant plus que plusieurs constructeurs (Honda, Subaru, Toyota...) proposent leurs modèles. Il n'en reste pas monns que pour l'heure, ce premier contrôle technique n'est pas parfait. D'une, l'impression de vitesse est toujours aussi mal restituée et la tenue de route générale des voitures laisse à penser que l'aquaplaning est permanent. Encore quelques réglages à faire avant le premier départ...



 Malheureusement à deux, on π'a pas les autres concurrents...



♠ Cette course en circuit fermé est parfaite pour déraper.



BANC D'ESSAI COMPARATIF Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU AÏE. UN MOT DE PASSE 'RAME CETTE CAISSE ZUT, I'AI PAS LA CLÉ PLUS DE MUNITIONS DUR A BATTRE, LUI

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ! AH MAIS 1E LE CONNAIS! TIENS? UN TURBO! LA PORTE EST OUVERTE AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ? DÉSINTÉGRÉ, LUI YES! 5 CIRCUITS SHADOW

(1), (")

3615 astuces' © 0892 702 711 **901 701 501 900 70 200**

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis. à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées c'est plus rapide que de recopier l











3617 AST FAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 4000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 1000 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facile ment des armes avec un simple code, de le code du circuit caché, astuces est à astuces.

de connaître les coups qui font mouche ou ne -0892 702 711 ou par minitel 3615

trouver les clès d'une parte récalcitrante, votre service 7j/7, 24h/24: par télépho-







↑ Attention Benjamin, derrière toi c'est affreux!



 Le danger vient souvent de là où on ne l'attend pas.



Vivez la tension des attaques de banques...

COUNTER-STRIKE

Counter remet le couvert pour les affamés de shoots endiablés.

NEOS

DEVELOPPEUR : VALVE EDITEUR : MICROSOFT GENRE : ACTION/STRATEGIE

OUEURS : 1 A 16 SORTIE : DISPONIBLE



Non content de drainer des milliers de combats virtuels par jour, le Xbox *Live* apporte

régulièrement de jolies nouveautés pour les plus branchés d'entre vous. Bien sûr, fleuron du jeu en ligne qu'il est, Counter-Strike ne déroge pas à cette règle et propose deux nouvelles cartes au téléchargement. Les terroristes et contre-terroristes inconditionnels auront ainsi le plaisir de redécouvrir, et découvrir pour les nouveaux arrivants (les maps existaient en effet déjà sur

la version PC) cs_office et de_inferno. La première incitera les Counter à aller libérer une bande de businessmen détenus en otage dans leurs locaux. Pour être le plus efficace possible, prévoyez des armes à courte et moyenne portées pour des combats rapprochés, car ici l'action est très rapide. Et malgré les différents points d'intrusion, les affrontements se déroulent toujours dans des espaces exigus. Dans Inferno, on prend de la distance, puisque ce niveau retranscrit à merveille toute la complexité du combat urbain. Snipers embusqués et guet-apens réguliers viendront pimenter la mission des contre-terroristes. qui consiste à repérer et désamorcer la bombe plantée par les « terros ». Deux cartes très différentes qui conviendront à tous les styles de jeu.

BEST OF THE RESTE

Rapide tour d'horizon des bonus proposés par les autres jeux *Live*.



Outre les bonus proposés par.
Splinter (nouvelles missions Kola
Cell et Vselka 1 & 2), MechAssault
(nouvelles maps et robots)

(nouvelles maps et robots)
ou encore Middawn Madness 3 (nouvelles
voitures et nouvelles courses), il est
intéressant de pointer du doigt l'arrivée
de bonus payants, pour le moment inauguré
par MechAssault et Links 2004. Yous
pourrez en ellet récupèrer ces suppléments
contre une somme assez modique,
de l'ordre de quelques euros. Une tendance
qui risque de se généraliser et devenir—
monnaie courante



La golf serait-il aussi un sport de riche sur le Live?

RAINBOW SIX 3 & CRIMSON SKIES Bataille de bonus entre Chavez et Nathan!

Rainbow Six 3
vous propose
deux cartes
au menu. Tout
d'abord Carnival, un mix
de coins sombres, postes
de tirs embusques et
espaces confines, chaque
pas pouvant être fatal
Garage, elle, recrée
l'ambiance cambouis et
clé à molette. Essayez donc
de déloger les terroristes
de ce garage et vous verrez
que sur le Live Rainbow

Six 3 ne laisse pas
de place à la fantaisie.
Pour Zachary et son
équipe, deux nouveautés
sont disponibles. Vous
pourrez ainsi prendre
les commandes du Fury,
un avion agile armé
de mitrailleuses et
d'un canon rapide, tout
en évoluant dans les
cavernes, dont les
tunnels sinueux ne
pardonnent aucune
erreur de pilotage.





A Petits couloirs inquiétants, vous êtes dans Cornival.



♠ Un conseil : ne rayez pas sa caisse !





COMMUNAUTE XBOX

A l'unisson et en toute liberté, ce forum d'idées exclusif permet aux sites dédiés de s'exprimer sur tous les sujets. A vos mails, prêts, débattez !

Chaque mois, les sites qui montent, Chaque mois, les sites qui mon ceux qui suent sang et passion pour transmettre l'info s'exprim directement dans cette tribune pour transmettre l'info s'expriment directement dans cette tribune libre Sur un thême particulier, une question précise. A année exceptionnelle, fait exceptionnel... En effet, l'ensemble de la Communauté a parlé d'une seule voix ce mois-ci, lorsqu'il a été question de désigner le ieu de l'année 2003 !

Ed_Warner, rédacteur en chot de

Pour nous, Project Gotham Racing 2 illustre au mieux ce que la Xbox peut apporter au jeu vidéo sur console. En effet, il est le fer de lance du jeu en réseau quasi parfait. Beau, jouable, rapide, terriblement bien pensé et accrocheur, il démontre que la stratégie de Microsoft, toujours tournée vers le online, a vraiment de quoi séduire les joueurs du monde entier. Et 2004 devrait finir de convaincre les derniers sceptiques !

Thomas, rédacteur en chot de

Un des softs les plus marquants de l'année reste pour moi *Project Gotham Racing 2.* Ce jeu aille à merveille tout ce que la Xbox apporte au monde du jeu vidéo des graphismes bluffants, un son étourdissant, un gameplay très immersif, une prise en main immédiate et une compatibilité Xbox Live à rendre jaloux un fana de LAN party. Et avec ce qui est prévu pour 2004, ce n'est pas prêt de s'arrêter...

Cyrille, réducteur en clief de

Project Gothom Racing 2 des studios anglais Bizarre Creation, s'impose sans coup férir comme le jeu de l'année 2003 au sein de notre rédaction. L'immense travail réalisé sur ce produit est admirable : gameplay jouissif, réalisation somptueuse



♠ Monstre de puissance mythique, la Viper est un des bolides prestigieux de PGR2!

et intégration du Live, cheval de bataille de Microsoft, quasi parfaite.. Même le célèbre brouillard anglais n'a pu s'abattre sur ce titre majestueux

C'est difficile de chaisir un jeu parmi les hits sortis cette année. Comment garder un jeu entre des titres aussi variés que *Top Spin, PGR 2* ou *KOTOR.* Maintenant, quitte à choisir, j'opte pour *PGR 2*. Entre autre parce que ce titre s'inscrit bien dans l'évolution des jeux vidéo apportée par la Xbox : le Live I louer en ligne simplement et surtout parler en même temps, voilà un grand pas dans le plaisir vidéoludique.

Project Gotham Racing 2, est le jeu dont on doit se souvenir I Pourquoi me demanderez-vous ? Tout. simplement car c'est le soft qui a révolutionné les ieux vidéo de simulation de course I C'est grace à une prise en main intuitive où le plaisir est immédiat et une durée de vie infinie qu'il se démarque de tous ses concurrents. Par ailleurs, chaque voiture possède un style de conduite unique et chacun peut y trouver son bonheur, et là est bien le principal.

Sans hésitation, Project Gotham Racing 2 est LE jeu Xbox de l'année 2003 ! Il a amené une nouvelle dimension aux jeux vidéo en ligne et surtout aux jeux de course sur Xbox. Il comble un gros manque dans la ludothèque des jeux Live et rallie énormément de personnes pour des courses online mémorables. Toutes les personnes qui possèdent le Xbox Live, doivent absolument le posséder !

NOUVELLES ET BREVES EN DIRECT DE LA PLANETE **XBOX**

et la rendre plus agreable. Autre surprise, vous pouvez aussi recevoir chaque mois le magazine imprimable de la rédaction au format PDF.



Pendant les courses de nuit, évitez de détruire vos phares. Autrement, préparez-vous à une course en aveugle...





♠ Ouvrir le paraplule au-dessus du jet de bulles permet de s'élever.

DR SEUSS THE CAT IN THE HAT

En bon magicien, sortez un chat de votre Xbox!

DEV.: MAGENTA SOFTWARE
EDITEUR VIVENDI
GENRE: ACTION
IOUEUR: 1

JOUEUR: 1

Connaissez-vous le noi



the Hat, un livre de Theodor « Dr Seuss » Geisel, auteur à l'imagination complètement débridée. Le premier en a fait une chanson et portait régulièrement un déguisement du héros, tandis que le second incame le chat dans un film qui sortira sur nos écrans à la fin du mois de mars. Aux dernières nouvelles, son titre français sera Le Chot Chapeauté. C'est d'ailleurs de ce demier qu'est tiré le jeu du même nom. Vous pourrez y prendre le contrôle du malicieux félin afin d'aider Conrad et sa sœur Sally. Ces demiers doivent récupérer non seulement la magie du monde de Seuss contenue dans une boîte rouge, mais aussi les trois parties de la clé du crabe qui est le seul objet capable de la sceller à tout jamais. En effet, Mr Quinn, un voisin mal intentionné, et accessoirement amoureux de la mère des

bambins, a poussé le jeune garçon à l'ouvrir. Cela a engendré la libération d'un pouvoir qui crée dans chaque objet de la maison un monde magique où la petite troupe évoluera. Mais le jeu ira plus loin puisqu'en plus des environnements présents dans l'œuvre cinématographique, il bénéficiera de niveaux totalement inédits. Pour y mener à bien sa mission, le chat disposera d'un parapluie qui lui permettra non seulement d'attaquer et de se défendre, mais aussi de planer sur de courtes distances. Espérons cependant pour la carrière de The Cot in the Hat qu'il ne suivra pas les traces de son pendant sur bobines, victime des pires critiques outre-Atlantique.



 Dans le monde de Seuss, le parapluie est plus fort que l'épée.



Même les chats ont parfois besoin de faire un peu d'exercice.



De drôles d'oiseaux peuplent cet univers complètement déjanté.

PUYO POP FEVER

Les Puyos vont mettre la fièvre

DEV.: SONIC TEAM
EDITEUR: SEGA
HENRE: REFLEXION
JOUEURS: 1 OU 2
SORTIE: 27 FEVRIER 2004



Le demier bébé de la série des *Puyo Puyo* va débarquer sur Xbox pour notre plus grand

bonheur (n'est-ce pas Fred ?), comme dans les titres précédents, vous devrez aligner quatre

bestioles (Puyos) de même couleur pour les faire disparaître de votre camp et envoyer des malus chez votre adversaire. Mais cet épisode innove en ajoutant une jauge de Fever, qui une fois remplie, permet de réaliser des chaînes de folie. Graphiquement, Puyo Puyo reste toujours aussi sympathique grâce à ses personnages mignons et hauts en couleurs. En ajoutant à cela des éléments 3D et la possibilité d'enregistrer ses mei leures chaînes, vous obtiendrez un bijou de réflexion. On regrette qu'il n'v ait pas de compatibilité Xbox Live.



↑ Remplir sa jauge de Fever garanti la victoire à 80 %.

APPRENTICE KNIGHT MC2 au pays du roi Arthur.

DEVELOPPEUR : MC2 EDITEUR : MC2

GENRE: ACTION/AVENTURE

JOUEUR : 1

SORTIE: FIN FEVRIER 2004

C'est sur l'île légendaire d'Avalon que se déroulera l'action d'Apprentice Knight. L'histoire tournera autour de Memorick. jeune élève de Merlin l'enchanteur

qui est en formalion pour devenir chevalier. Onze vastes niveaux l'attendent où il devra montrer ses talents de magicien et de combattant face à des ennemis coriaces. L'aventure est prévue pour Noel



Avec un physique parsil, mieux vaut maîtriser la magie.



 Le bouclier sert entre autres à descendre des rapides.





Une sélection des jeux les plus attendus de l'année par les lecteurs et la rédaction avec leurs dates de sortie estimées.



♣ B.C. Gérer une tribu préhistorique n'est pas de tout repos. Entre les dinosaures à esquiver et les autres dans à surveiller, pas moyen de bronzer tranquille. Surtout quand les grands froids arrivent et que la migration approche.



de la saga Dead Or Alive s'affrontent à nouveau, et cette fois-ci avec des graphismes améliorés pour les épisodes 1 et 2. Préparez-vous aussi à vivre des combats d'anthologie avec tous les modes Xbox Live!



↑ DEUS EX : INVISIBLE WAR. La suite du chef-d'œuvre de Warren Spector, un titre où le mot « liberté » prend une tout autre dimension. De la nanotechnologie, un scénario très dense, aucun doute, les fans seront aux anges!

B.C. 🗓

DEV. : INTREPID COMPUTER EDITEUR : MICROSOFT GENRE: ACTION/STRATEGIE SORTIE: 2004



EDITEUR : UBISOFT DEVELOPPEUR : UBISOFT GENRE: ACTION/AVENTURE SORTIE: MARS 2004

DOA ONLINE ?

DEVELOPPEUR: TECMO EDITEUR: TECMO MINRE: NASTON **SORTIE: 2004**



DEUS EX : INVISIBLE WAR

DEVELOPPEUR: ION STORM EDITEUR: EIDOS GENRE: ACTION/RPG SORTIE: MARS 2004



DEVELOPPEUR: REFLECTION EDITEUR: ATARI GENRE : ACTION/COURSE SORTIE : 2' TRIMESTRE 2004

DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX **EDITEUR: MICROSOFT** GENRE: ACTION/RPG **SORTIE: 2004**



FULL SPECTRUM WARRIOR

DEVELOPPEUR : PANDEMIC EDITEUR : THO GENRE : STRATEGIE SORTIE: 10 TRIMESTRE 2004



DOOM 3 E

DEVELOPPEUR : ID SOFTWARE EDITEUR : ACTIVISION **GENRE: DOOM-LIKE SORTIE: 2004**



HALF-LIFE 2

DEVELOPPEUR : VALVE EDITEUR : VIVENDI GENRE : DOOM-LIKE **SORTIE: 2004**



HALO 2

DEVELOPPEUR: BUNGIE EDITEUR: MICROSOFT GENRE: DOOM-LIKE SORTIE: AVRIL 2004



HITMAN : CONTRACTS

DEVELOPPEUR: IO INTERACTIVE EDITEUR: EIDOS GENRE: ACTION SORTIE: 3' TRIMESTRE 2004

LEISURE SUIT LARRY : MAGNA CUM LAUDE

DEV. : HIGH VOLTAGE **EDITEUR: VIVENDI** SORTIE: 31 TRIMESTRE 2004 **GENRE: AVENTURE**

NINIA GAIDEN

DEV. : TECMO **EDITEUR: TECMO** GENRE: ACTION/AVENTURE SORTIE: 2' TRIMESTRE 2003



RALLISPORT CHALLENGE 2

DEVELOPPEUR : DICE EDITEUR: MICROSOFT GENRE : COURSE SORTIE: 18 TRIMESTRE 2004



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

DEVELOPPEUR : UBISOFT EDITEUR : UBISOFT GENRE: ACTION/STRATEGIE SORTIE: 25 TRIMESTRE 2004



SUDEKI 🖻

DEVELOPPEUR : CLIMAX EDITEUR: MICROSOFT SORTIE: 1th TRIMESTRE 2004 **GENRE: ACTION/RPG**

THIEF 3

DEVELOPPEUR: ION STORM EDITEUR: EIDOS GENRE: ACTION/STRATEGIE SORTIE: 2004



TRUE FANTASY LIVE ONLINE ?

DEVELOPPEUR: LEVEL 5 GENRE: MMORPG

EDITEUR: MICROSOFT SORTIE: INDETERMINEE





↑ FABLE. Un jeu que vous ne pouvez pas ne pas connaître si vous nous suivez régulièrement. C'est certainement le RPG le plus fou jamais pensé par une équipe de développement. Une liberté de choix et d'action qui s'annoncent extraordinaires!



↑ DOOM 3. Un moteur graphique hallucinant, une ambiance à glacer le sang, la nouvelle génération de Doom-like arrive en force! Sans conteste un des jeux du genre les plus ambitieux à venir, et un des incontournables de l'année.



 SUDEIG. Invocations de divinités, combats intenses en temps réel, personnages à multiples facettes, Sudeki c'est tout cela et c'est le futur de l'action/RPG. Beau, simple d'accès et passionnant, on se demande comment lui résister.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE Tradition et révolution pour ce RPG massivement Multijoueur qui permettra aux participants du monde entier de se retrouver pour vivre la même aventure. Un vent de renouveau exclusivement Xbox Live I

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles!



Sur le DVD du n-20 6 DÉMOS JOUABLES

Soulcalibur 2
Outlaw Volleyball
Braquage à l'italienne
Freestyle metal X
Conflict : Desert Storm II
Colin Mcrae Rallye 04



Sur le DVD du nº 23 6 DÉMOS JOUABLES

> Armed & Dangerous Buffy: Chaos Bleeds Grabbed by the Ghoulies Wrath unleashed Freakly Flyers NHL Hitz Pro



Sur le DVD du n. 21 8 DÉMOS JOUABLES

Freedom fighters
Tiger woods 2004
Le monde de Nemo
Voodoo Vince
Dino crisis 3
Rolling
NFL fever 2004
Rainbow six 3



Metal Arms
Project Gotham racing 2
Disney's extreme skate
Kao le kangouou 2
ESPN NHL Hockey 2K4
SSX 3
Midtown Madness 3

Magic: battleground



Sur le DVD du nº 24 11 DÉMOS IOUABLES

Worms 3D
Project Gotham Racing 2
Grabbed by the Ghoulies
Star Wars Jedi Academy
NBA Inside Drive 2004
Kao Le Kangourou 2
Ford Racing 2
Splinter Cell
Arx Fatalis
Conflict: desert storm
Ghost Recon

MISSION SUPPLÉMENTAIRE Splinter Cell : vselka

infiltration

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :

Service anciens numéros Xbox Magazine

26, boulevard Paul Vaillant Couturier 94851 lvry sur Seine cedex

Tél : 01 46 72 50 89 Fax : 01 49 60 10 55 E-mail : futurenet@abocom.fr

RULL FTIN	DE COMMANDE	XBOX MAGAZINE
	DE COMMUNICIONE	710071 1011 1011 1

□ Oui.	ie commande	les anciens nu	méros du M	agazine O	fficiel Xbox au	ı prix unitaire
de 9 €	+ 1,00 € de fr	ais de port par	exemplaire	command	lé (cochez la ou les ca	ises de votre choix):

□ n°20 □ n°21 □ n°22 □ n°23 □ n°24 soit, numéro(s) x 9 € = €
Frais de port par exemplaire
commandé soit x 1 € = €

TOTAL = €

le règle ma commande (frais de port inclus) par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat à l'ordre de FUTURE France ☐ carte bancaire N°: / / / Date de validité : . . / . .

> Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine 26, boulevard Paul Vaillant Couturier – 94851 Ivry sur Seine cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles





PAR MINITEL: 3617 LOGOSONNERIE 👝 SUR INTERNET: WWW.LOGOSONNERIE.com

PAR SMS : AU 82020 Par ex : SI tu souhaites télécharger la sonnerie Hey OK ! : ENVOIE 79735 au 82020

SUR LE WAP ET L'I-MODE:

SR THE COOLS GALLERY MEMORIES GALLERY MEMORIES

LOGOSONNERIE: NEW STYLE SUR TON MOBILE POUR 2004 !!!

70823 01433 84533

85605 74645

SUUS.

80074 81431

0474

03500 80138 04157

82615 14456 14457

70833 04206 94586

41834 00483

41839 41873 41842

41863 41859













































































SONNERIES

Layce et les conquerants K2000 Koh Lanta La crossière s'amuse
La la Yela
La petie mason ds la prare
La quatrième dimension
Le bleu de l'ocean

Le manege enchanté
Le prisonnier
Le saint Le village dans les nuages Les contes de la crypte Les feins de l'amour Les reux de l'anount
Les mysteres de l'ouest
Les têtes brûlees
Les tortues runja
L'ile aux enfants
Looney tunes Ma sorcière bien aimee Маппіх

Maya l'abeille Mc Gyver Metrose Place Muppet show Olive et Tom Perry Mason Popeye Rémi sans fam lle Rick Hunter

Scooby Doo Sesame street South Park Stach stach Starsky et Hutch .Streets of san francisco That's all folks Thunderbirds Tom and Jerry Twin peaks Hm ences .Woody Woodpecker X filesX-Or

...Zorro - PUB --Bébés nageurs Danette Dim . . l like to wat Just for one day (herces) L'ami Ricore
Monsieur Propre
Nescafe (open-up)
Over the rambow

Sous aucun prétexte - CHANSONS D'ENFANTS -Ce matin un fapin Etre 1 homme comme voice . Aa danse des canards Pandi panda Sur le pont d'Avignon

-F00T-Allez allez 81615 81614 Allez allez
Allez on va gagner
Ce sor on vous met le feu
Et ils sont ou
Allez I'OM On va gagner
Ou ne saute pas.
Tous ensemble

R1619 CHANSONS FRANÇAISES — 4538 A 20 ans 4253 Au soleil 745 Belle belle belle Besoin de rien, errine de toi Casse Celle que je suis 03846 85446 C'est quand le bonheur. C'est une belle journée Comment le dire adieu 04164 Demiere danse

.Des mots qui résonnentDonne-moi le temps

.....Douce France

.Elle s'ennuie Encore une fois Entre nous Envole-moi Elemel départ

J'al demandé à la lune Je vais te chercher
Je voulais te d'ire que

La leçon de twist La salsa du démon
L'agriateur
Laissons entrer le soleil L'amour est un sole d L'aventurier L'aziza

Le pazz et la java

Le monde est sione
Le peti bonomme en mousse Les années 30 Les élucubrations Les garrors de es magaines L'été in hen L'homme de ma vie Libertine L'orange .Ма сольскейся

.Mon fils, ma bataille .Mon petit bikim .Mon petit bikim .Motives Multipliez moi Nougayork

On va s'arner
Partenaire particulier
Petite Mane
Reyarde moi
Reviens
Sans contretaçon

Say wol Sur un air latino Tchouk Ichouk musik Y'a de la joie

— TRADI' — Hymne Algérie Hymne Allemagne Hymne Allemagne
Hymne Espagne
Hymne Etats-Unis
Hymne Etats-Unis
Hymne tate
Hymne Maroc
Hymne Portugal
Hymne Turisie
La Marseillaise
L'internationale

L'internationale - RAP US -.21 questions B0204 Reautiful .California love 83838 55680 81684

Don't know what to tell ya 74541 Doo't mess with my manFamily affair RIRR7 ... Get busy Gimme the light 76128 .Got what you need 70050 76133 ...J can I'm outta love 82157 it wasn't me 55770 Lose yourself Magic stick 84898 .Promise 76137 76444 Scandalous 70811 Stan .Still dre 78994

The Next episode U remind me

Without me

Ya rayah

RE PLUS FACILE! Envole ton titre au 81700 et reçois DIRECT ta sonnerie!!

82155 84878

54259

83833















• (4) compatibilité Molia 5100, 7210 3820 - 7220 • 721 Compatibilité Molia 3020 - 7020 • 131 Compatibilité Molia 3020 - 7020 •















02218

LANDREAU







3 69816 REVIOUS BELLANY DEE RATELAN, OF Extriction Services (Construction of the suppression of t

79897 03494

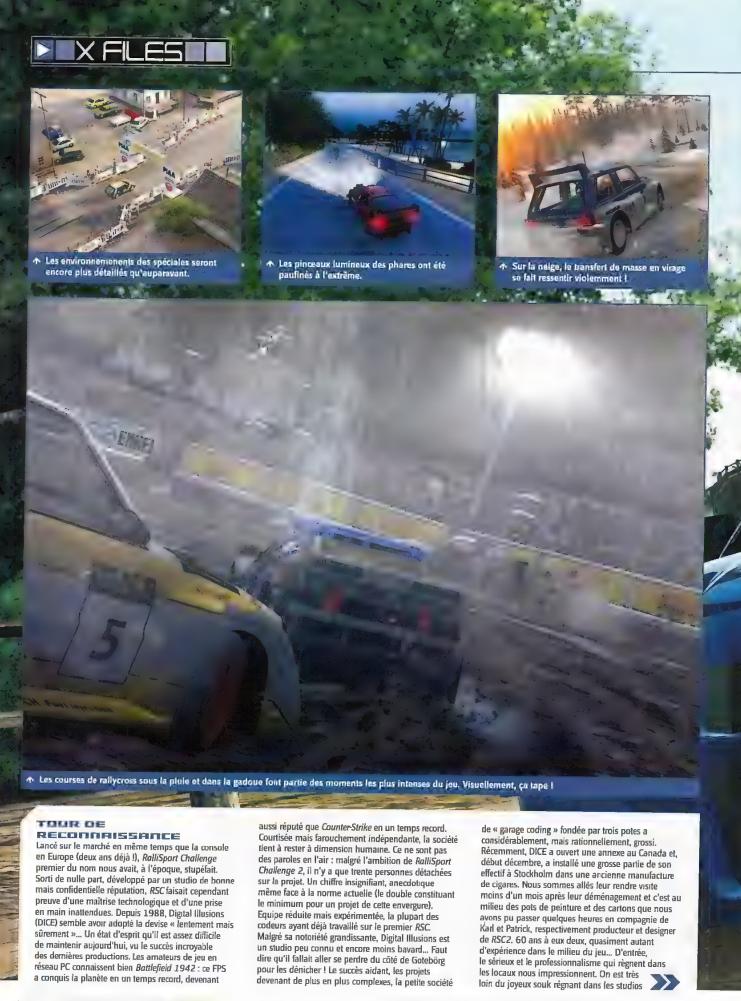
0

JUNINHO

LA BOUE DE LA FORTUNE Encore un jeu de course d'exception signé Digital Illusions ! En direct de Stockholm. découvrez les coulisses de la future référence en matière de rallye... Attention, ça glisse! FRED 32 LE MAGAZINE OFFICIEL XOOX Vétérans. RSC 2 est le onzième jeu de sport développé par Digital Illusions : on peut dire sans jeu de mots qu'ils commencent à être rodés !

RALLISPORT CHALLENGE 2





RALLISPORT HEIL FRE



Dire profile Lancie surpulacante : l'eutil idéal pour abattre des chronos. A réserver aux pros toutefois l



Les développeurs sont suédois, ce qui explique peut-être le nombre de pistes anneis



Chaque volture est composée de 16 000 polygones et ca se remaique



aussi impressionnante...



Un consell, évitez de taper sur les barrières sous poine de tête-à-queue impitoyable.



♠ Les angles de vue disponibles lors des replays

« A l'instar de Halo 2 ou de Full Spectrum Warrior Ast fait partie de la nouvelle génération de titres Hour au niveau de l'esthétique et de l'intégration du Live »

anglo-saxons, où l'on peine à repérer les moniteurs sur des bureaux recouverts de gadgets de geeks... Idem question décibels, ce n'est pas un monastère mais ça y ressemble. Pas de garde-chiourme patrouillant les rangées en open space : graphistes, modeleurs et codeurs savent qu'ils n'ont pas le temps de se disperser. Ça bosse d'arrache-pied, mais avec le sourire!

Démarché par Microsoft grace à leur talent en matière de jeux de course (Rally Masters...), Digital Illusions, a placé haut la barre d'exigence d'entrée. Aujourd'hui, le défi est encore plus ardu à relever : faire plus beau, plus intéressant et plus agréable. D'après ce que nous avons vu, nous sommes heureux de vous annoncer que la mission a d'ores et déjà été accomplie. Il n'y a

absolument rien à reprocher graphiquement : le titre élève d'un cran les canons de beauté de la console dans la catégorie course. Tout simplement incroyable : un bon screenshot valant mille mots, ouvrez grand vos rétines et admirez... Concernant l'animation, l'équipe vise le 60 images par seconde constant et, soyez rassurés, ils vont tenir leur objectif sans problème. A l'instar de Halo 2 ou Full Spectrum Warrior, RSC2 fait partie de la nouvelle génération de titres Xbox au niveau de l'esthétique et de l'intégration du Live. L'amélioration la plus flagrante concerne les effets de particules, nettement plus prononcés. Les panaches de poussière soulevés par le passage d'une WRC sur les terrains poussièreux sont aujourd'hui sans équivalent visuel, hormis dans les reportages télévisés.

Le plus dur ne sera pas de rester sur la piste mais de la voir, si jamais vous avez le malheur de vous retrouver en deuxième position lors d'une course de rallycross... Vous serez littéralement aveuglé, perdu au milieu d'un épais nuage de poussière qui vous forcera à lever le pied! Négocier des dépassements dans ces conditions devient beaucoup plus tactique : il faudra d'abord laisser s'éloigner le pollueur, puis attendre le bon moment pour effectuer la manœuvre sans risque. Propre comme si elle sortait de l'usine en début de spéciale, votre caisse se salit très rapidement, sa robe devenant de plus en plus teme. Sur les spéciales boueuses, vous verrez la gadoue adherer sur la carrosserie, donnant involontairement un look « racing » du plus bel effet à la voiture !



RALLISPOR



« Sur une surface neigeuse, le feeling de conduits devient unique, on ressent véritablement le poids et l'inertie du véhicule »

TERME DE ROUTE

Ce qui rend le rallye plus spectaculaire que les autres sports automobiles est la diversité des surfaces de sol. Gravier, boue, asphalte, neige, poussière, glace... Au total, sept revêtements différents seront disponibles, ce qui est déjà pas mai. Mais là où RSC2 fait très fort, c'est que le moteur physique du jeu permet à ces surfaces de se mélanger! Un détail d'une importance primordiale lors des épreuves de rallycross et en Multijoueur : imaginez que vous suivez le leader sur une piste en tarmac bordée de boue. Votre rival rate son entrée et projette de la terre sur le goudron... Le grip sera un intermédiaire entre

les deux surfaces : le coefficient de friction de vos pneus sera modifié. Une première! La conduite sur glace a été revue et corrigée et, bien que RSC 2 soit, de l'aveu de ses concepteurs, un titre orienté arcade, les dizames de paramètres gérés par le moteur physique le rapprochent davantage d'un simulateur ngoureux. Sur une surface neigeuse, le feeling de conduite devient alors unique : on ressent véritablement le poids et l'inertie du véhicule. De même, les différences de comportement entre une traction et une propulsion sont amplifiées sur la glace. Concernant les réglages de votre auto, ils sont maintenant un peu plus complexes sans toutefo's

devenir pointus. Tout comme les notes de votre copilote, vous pourrez avoir accès à des réglages simples (identiques à ceux que vous connaissez déjà) ou un peu plus poussés (dureté et hauteur des suspensions, équilibrage des freins, répartiteur de traction...).

On retrouvera les incontournables (Xsara, 206, Impreza...), les classiques (205, Lancia Delta, Audi Quattro...) et quelques exotiques (Alpine A310, Ford Escort...), sans oublier quelques spécimens nordiques (Volvo, Saab). Donc on résume : compatible Live, beau à se damner, jubilatoire à piloter... Que peuvent demander de plus les gamers Xbox ?















COMMENT' LES DENTON ONT' CHANGE LE MONDE

Un témoignage d'Ira Naschi, 60 ans, vétéran de l'UNATCO (United Nations Anti-terroriste Coalition), aujourd'hui consultant à l'académie TARSUS.

était avant le Grand Effondrement. A l'époque, je travaillais pour l'UNATEO. L'étais un simple soldat, il y en avait des milliers comme moi. Nous étions le fer de lance d'un nouvel ordre mondial basé sur un principe d'équité, et même si les USA contribuaient plus que largement à nos finances, nous étions planétaires. Le monde n'allait pas bien : le virus de la Peste Grise laminait les plus basses couches de la société et des émeutes explosaient régulièrement, des citoyens réclamant un remède qu'on réservait aux plus riches. Le monde s'appauvrissait, on parlait de plans secrets de mise en quarantaine de millions de citoyens dans des camps. If suffisait d'une étincelle pour faire basculer la Terre dans un nouvel âge sombre. La FEMA, l'organisme américain chargé de reprendre les rênes du pays en cas de guerre civile, avait plus que sa part de responsabilité dans l'affaire de la Peste Grise. Il s'avéra par la suite que les forces sécessionnistes de la NSF et leur leader Leon Woods, malgré son penchant très marqué pour l'exacerbation des nationalismes, souhaitaient avant tout que la FEMA relâche les codes des antidotes. Antidotes qui, selon les grands pontes de la NSF, étaient gardés dans l'ombre alin de créer un climat de chaos propice à l'installation d'un nouveau gouvernement. Par la suite, j'ai au l'occasion de me pencher sur la question. En vingt ans, J'ai pu émettre plusieurs hypothèses quant aux causes de ce qu'on appelle désormais le Grand Effondrement. Un scul nom : Denion. A l'époque, JC Denion et son frère Paul bossaient pour l'UNATCO, ils étaient de nouveaux prototypes d'agents. Paul et JC étaient bourrés de nanites, des merveilles de technologie capables de changer pour toujours la façon de faire régner l'ordre sur cette planète. Mais peut-être parce qu'ils n'avaient pas perdu leur humanité, les fières Denton purent comprendre qu'ils n'étaient que les pions d'un engranage fotal qui devait mener ce monde à sa perte. On ne saura jamais la vérité. Les contacts du gouvernement américain avec les entités extra-terrestres connues sous le nom

la fin de la Seconde Guerre mondiale. L'étude de leur technologie, avait conduit à la création de la cellule MJ 12. Et selon des théories auxquelles je prête crédit, ce serait le MJ12 qui, avec l'appui de la firme Versalife, aurait créé le virus de la Peste Grise et son antidote, l'Ambroisie, pour forcer la FEMA à déclarer l'état d'urgence nationale, ouvrant ainsi la voie aux sombres desseins des maîtres de ce monde. Dans son combat pour faire éclater la vérité, JC Denton avait le choix, dans l'écheveau occulte de notre monde, les factions auprès desquelles se ranger était légions : UNATCO, FEMA, Templiers, Illuminati, le groupe français subversif SILHOUETTE ou encore ce programme secret, AQUINAS, développé dans l'ombre par l'homme qui voulait devenir maître du monde, et dont je tairais le nom ici pour ne pas rouvrir de vieilles blessures.

On ne saura jamais pourquoi JC a choisi telle ou telle obédience. Après tout, il aurait pu laisser les lliuminati contrôler la planète, ou même devenir le dieu d'un monde sans morale. Mais parce que la FEMA et MJ 12 marchaient ensemble, le monde était condamné. Après que l'UNATCO se soit débarrassé de Paul, JC continua seul sa quête de vérité et il finit par triompher, même s'il n'est pas sûr qu'il ait suffisamment fait le ménage. JC traversa le globe. New York, Hong Kong et c'est dans le Nevada, dans la fameuse Area 51, que se joua le dernier grand combat de ce siècle. Depuis, l'humanité a connu ce que nous avons appelé le Grand Effondrement, duquel émergea un nouvel ordre mondial. Ce monde qui est le nôtre aujourd'hui, et dont nous ne connaissons pas les fondations. Malgré les efforts achamés de IC Denton, nous avons laissé la vérité entre les mains de ceux qui nous veulent du mai. Tout cela est très loin désormais; et je me demande s'il est bien utile de remuer le couteau dans la plaie Mais vous me l'avez demandé pour vos lecteurs, et jevous réponds, car certaines choses doivent être connues maintenant que Chicago vient de tomber sous les coups de butoir d'une nouvelle forme de terrorisme. Celui des sociétés invisibles qui ont prospéré à l'ombre du grand cataclysme. Quand

de GRIS depuis

cela finira-t-il?





Vous fréquenterez un nombre de bars glauques assez impressionnants. Pensez aux bakchichs!



Une base secréte en Antarctique, pour retrouver la trace d'un être surpuissant... Mais qui donc?



masterpiece. Paul was to accompany the key, but instead two keys have arrived, and Paul remains nowhere.

Non, vous ne rêvez pas : un contact de troisième type avec les Gris. Mieux que du Spielberg l





Pequod, le café du libéralisme mondial, à peine

L'arcologie du Caire bénéficie d'un design très soigné et très crédible. Vive l'utople !

L'extérieur de Mako, fabricant d'acces et développeur du Railgun

Parce qu'il fallait bien vous faire patienter avant de vous livrer le test, voici quelques nouvelles informations sur ce que vous pourrez trouver dans Invisible War, le tout sans prises de positions trop tranchées. Bref, de quoi vous laissez rêver encore un tout petit peu...

Il va de soi que l'univers de Deus Ex n'est pas à la portée du premier venu (sans manguer de respect au premier venu), mais il est possible de le délimiter sans déflorer sa spécificité. Baigné de références occultes et traçant des parallèles assez culottés avec le monde que nous connaissons, Deus Ex est un jeu d'actualité. Même s'il se déroule quelques décennies dans le futur, occasionnant l'utilisation de certaines technologies de nos jours à l'état fatent (principalement la nanotechnologie et généralement toute forme de biotechnologie acceptée par la communauté scientifique), l'univers de Deus Ex

ressemble au nôtre par bien des points. On peut ainsi interpréter ses codes sans effort, un agglomérat de contre-culture contemporaine et de fantaisie. typiquement américaine brassant les mythes du siècle dernier en nouvelle cosmogonie (théories conspirationnistes, anti-mondialisation, reliquats de la mouvance punk et alternative, mysticisme ambiant, SF sauvage et street culture). Tout le jeu, de son logo a son vocabulaire, pioche allegrement dans ce vivier composant l'inconscient collectif d'une nouvelle culture mondiale.

TRAVAIL ALL MOTE
La première chose qui s'impose au joueur une fois aux commandes d'IW, c'est le manque de repéres. Qu'on soit nouveau ou ancien joueur, le début de l'aventure est un dépaysement total : vous êtes dans une académie, on bombarde le bâtiment et plusieurs factions essayent de vous manipuler. Vous ne savez pas d'où vous venez, ni qui vous dinge Vous êtes le seul responsable de votre destinée et c'est assez jouissif. Le tutorial, sous forme de simples communications visuelles, n'est pas le plus simple du monde. Il vous faudra toute votre curiosité, de la patience et de l'attention pour vous impliquer dans cette histoire. Le véritable bouleversement vient des factions. IW en compte quatre majoures (la WTO, une réactualisation de l'UNATCO du premier episode ; l'Ordre, nouvelle religion érigée sur les cendres du grand chambardement ; les Templiers, nouvelle incarnation d'une ancienne puissance occulte ; les Omar, des humains modifiés au dernier degré par la nanotechnologie ; sans oublier l'extraordinaire NG Resonance, pop star virtuelle aux activités moins superficielle que l'on pourrait croire). Alors que le premier épisode ne permettait pour ainsi dire aucune incartade à votre obédience.

BEUS EX : INVISIBLE WAR



SIPATION

vous pourrez chaisir cette fois pour qui vous vaulez bosser. Même si le scénario se permet parfois des petits raccourcis pour éviter que vous vous égariez, le degré de liberté du jeu reste înégalé.

On annonça t le mois dernier que ce Deus Ex là serait en tout point supérieur à l'original. Sans aller Jusqu'à nous contredire, on peut néanmoins affirmer que ce sera difficilement le cas. Au chapitre des regrets de surface, le système de compétences du premier épisode, fondamental pour bien simuler l'évolution du personnage, est ici abandonné au profit des bio-mods, qui deviennent véntablement les superstars. C'est une décision fort dommageable, car si les bio-mods sont effectivement très intéressants (au linal) guère différents de ceux du premier opus), ils restent des gadgets qu'on peut ou non utiliser. Ils n'ont,

par exemple, pas d'incidence sur vos capacités de tir ou de crochetage. On reste aussi un peu sur notre faim concernant certains designs du jeu, à commencer par celui du personnage principal, Alex ou Alexandra (le même personnage, mais pas le même sexe). Autant Alexandra est charmante, intelligente et très bien roulée, autant Alex est un ringard tout droit sorti d'une mauvaise série californienne, à la voix Sont o une manuales sene canonimente, e la voir nu Endos a eu la sagesse d'opter pour le sous-titrage plutôt que le doublage intégral - un jeu pareil avec un mauvais doublage, problème courant en France, c'est s'assurer un fiasco.

Voilà. Evidemment, ayant joue et fini le jeu à plusieurs reprises sur les deux supports, notre avis sur Invisible War est d'ores et déjà formé, mais nous le garderons

pour le mois prochain. On peut néanmoins dire que s'il n'est pas du niveau du premier épisode (comment aurait-il pu ? Avons nous été suffisamment naifs pour croire qu'un miracle pouvait s'accomplir deux lois ? La foudre tombe-t-elle deux fois au même endroit ?) IW s'annonce comme un des tout meilleurs jeux de l'année. La volonté obsessionnelle de ses auteurs de l'année. La volonté obsessionnelle de ses auteurs, vouloir à tout prix formater une interface pour la rendre plus accessible tout en conservant l'opacité du background, jouera probablement contre eux. La faute peut-être à un développement simultané sur console et PC, qui se fait fatalement dans le sens console pour PC (par gain de temps, puisqu'il est plus facile d'adapter une version console au PC que contraire). Mais se bourdons nas notre plaisir nour le contraire). Mais ne boudons pas notre plaisir pour de simples considérations commerciales | car s'il y avait plus de jeux comme *Invisible War*, le monde du jeu vidéo serait encore plus passionnant. Et ça, c'est une certitude





ns la démo, vous ne pourrez utiliser que le Harrier, mais le j nelet vous proposera aussi un hélico.



PREMIERS PAS PANS LE FUTUR PR MERS PAS HANS LE FUTUR

Sur le DVD de ce mois-cì, vous trouverez la démo de Deus Ex : Invisible War, une petite merveille qui devrait vous scotcher plusieurs heures devant votre écran et vous donner un avant-goût d'une expérience unique. Accrochez-vous,

La dêmo d'IW a, dans le jeu, une place toute spéciale - vous la retrouverez d'ailleurs légerement modifiée par rapport au jeu lui-même, pour accommoder l'histoire. Quand vous débulez, vous êtes quelque part dans le Lower Seattle, fraîchement sorti de l'université Tarsus, sorte de méga-corporation spécialisée dans la formation d'agents de sécurité et autres gros bras corporate. Le Seattle d'Invisible War est un Seattle à deux niveaux, Upper et Lower, reliès entre eux par un grand ascenseur appelè inclinator (en fait, un monte-charge géant). Le scénario n'a, pour le moment, pas grande incidence sur le jeu, alors ne vous embarrassez pas de scrupules et agissez comme

bon yous semble, tout est bon pour se familiariser avec l'interface et les multiples possibilités. Malgré les conseils dispensés par le jeu sous forme de texte, ce mini-guide ne sera pas de trop pour vous y retrouver!

Sérieusement remaniée, l'interface d'IW est d'un abord plutôt convivial, même s'il est déplorable de voir autant de place à l'écran gâchée par sa taille. Deux barres radiales de chaque côté de l'écran pour couvrir l'intégralité de vos besoins, sans passer par un sous-menu, c'est une évolution considérable (il y a un sous-menu où vous pourrez consulter notes, images et indices). A gauche, vos objets mis en raccourcis. Il est possible d'obtenir votre inventaire complet (dix slots), et de déplacer vos raccourcis, en pressant X. Attention à ne pas jeter l'objet par inadvertance. Les boissons et nourritures sont deux

denrées séparées, mais vous pouvez en entasser jusqu'à dix dans un slot, sans discrimination (du pain et du chocolat, de la bière et du soda). Le Multitool est probablement l'outil le plus précieux que vous possédez, veillez bien à toujours en avoir un sous la main en cas de coup dur. Vous pouvez aussi modifier certaines de vos armes si vous trouvez de quoi le faire. A noter que toutes les munitions que vous trouverez sont utilisables pour n'importe quelle arme (selon les armes, le taux de consommation des munitions sera différent). Au cours de cette démo, les bio-mods dont vous disposez sont parmi les plus bournns ; à ce stade du jeu, vous n'en aurez pas la moitie, et sûrement pas à ce niveau.

Le grand atout de cette démo est de vous permettre de tester plusieurs méthodes



BEUS EX : INVISIBLE WAR









Attention fors de l'utilisation des Multitools

PREMIERS PAS HANS LE FUTUR MIERS PAS BANS LE FUTUR

d'approche dans un cadre assez réduit, vous obligeant à gérer très précisément vos actes. Vous disposez de deux choix : vous rendre au Greasel Pit, un bar glauque où vous pourrez collecter des informations, parier sur un combat de Greasels, ou encore récupérer une mission. Soit yous rendre directement aux appartements pour plus de sensations fortes. appartements pour plus de sensations joires. Les deux lieux, séparés par une zone de chargement, s'interpénètrent subtilement, n'hésitez pas à relaire la démo pour vous en convaincre. S'il y a finalement très peu de choses à faire au Greasel Pit en dehors de la collecte d'informations et de l'argent facile, les appartements sont eux très riches en action. Le but est de trouver un pilote pour rejoindre les laboratoires Mako, au nord de Seattle. Une seule solution : convaincre Mme Saks, gros bonnet local, de relâcher convantae imme sans gas bonne con le cessore le le jet de Sid Black (dans le jeu, vous pourrez opter pour une autre solution, à savoir libérer un hélicoptère et son pilote capturés par la WTO, mais c'est une

autre histoire). Choisissez le moyen de la convaincre avec de l'argent (pensez à vous rendre au Pit pour en avoir suffisamment), avec gentillesse ou à la force du poing (sachez que l'Ordre la préférerait morte). Pour rejoindre son appartement, il faudra passer le garde -vous pouvez lui demander de vous laisser passer ou le massacrer. Ensuite, à vous de voir comment esquiver les gardes (il y a des caméras et des mitrailleuses partout, avec un peu d'expert se, il sera facile de pirater le tout). Avec vos Nano-leech, vous ne serez jamais réellement en danger, mais faites attention à ne pas tomber de trop haut dans les ascenseurs ou de jouer les Rambo : les gardes de Saks sont bien armés (profitez-en pour récupérer une mitrailleuse de poing).

Soyez curieux ! Invisible War n'est pas un titre qui impose son background au joueur - vous comprendrez le monde qui vous entoure si vous faites l'effort de fouiner, lire et interroger. Malgré les nombreuses références au premier opus (voir à ce sujet notre petite aide de jeu sur JC Denton et son implication dans la destruction du monde civilisé), vous devriez rapidement comprendre où vous vous trouvez. N'hésilez surtout pas à fouiller et tripoter tout ce qui bouge. On découvre beaucoup de bonnes choses dans les bennes à ordures, sous les cadavres ou dans les recoins les plus sombres par exemple. Il y a déjà pas mai de choses à trouver dans cette démo : des portes à ouvrir (certaines sont condamnées pour imiter vos recherches), des consoles à pirater ou des petites choses à ne pas louper, comme la passion des Greasels pour les chets. N'hésitez pas non plus à cliquer plusieurs fois sur un personnage du jeu pour le faint parier. Ils ont souvent beaucoup de choses a dire. Alors, laissez-vous emporter par votre curiosité. ici, c'est un defaut qui pourrait bien sauver votre peau.

VARIÉTÉS (suite)

Laura

Ma gueule Ma liberté de

Paris latino

Pourvu qu'elles soient douces

Sans contrefaçon

Si l'avais du t'aimer

Suivre une étoile Sur un air Latino T'en va pas

Tant pis

Vivo per lei

Week-end

► ITALIE

Gloria

Vivre pour le meilleur

Savoir aimer

L'envers du décor am53454 Give me the night L'intermittence am53308 Go West

IN BRITITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE!

BY DINOIT	MOE WU
Ecoutez tout notre catalogue	Rire bête 66
de bruitages au 0899 705 707 et	Rots 66
www.persomobiles.fr	Sifflet (ouah le canon!) 666
	US Police"Hands up!" we 656
	Voix d'aeroport 666
Chant Tyrolien 66004	Voix de canard +660
	Vomissements 666
	Vieux téléphone 666
	"Allo! Ici la gendarmerie" 660
	"Allo, ici la terre" em 660
Fourire 66012	
Fraise de dentiste ## 66077	
Miaulement chat 66013	
Pets 66014	"Attention au départ" wa 660
-	

"Ce te-ephone l'autodetrusra. " == 65080	"La loi, c'est moi!" 666
"C'est mon portable qui sonne?" 66031	"Nous zafons les movens
"C'est pas moi m'sieur t'avent" 66033	fous faire parler " 660
"Ceci est un appel,	"Ouvrez, police!" 660
veuillez décrocher!" 66059	"P'tit con, va!" 660
"Décroche, allez, décroche!" + 66035	"Putaing, cong!" 660
"Demat" ##66064	"Shalom!" wm 660
"Espèce de p'tit con!" 66045	"Si ca se trouve c'est mo
"Hasta la vista, baby!" + wer 66075	portable qui sonne!" 660
"Hem hem je derange?" ## 66079	Telephone, maison" wa 660
	"Tranquille" 188 660
"Joyeux noë!!" ##66076	"Tri matelod ." ma 660
"Kı c k'a pété?" • • 66068	"Y'a quelqu'un?" +660
"Oh my godness!" == 66067	"Y'a person qui répond?" ies 660

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES I

3500 SONNERIES Trouver la vôtre et l'écourter

parmi nos 3500 sonneries PAR THÈME

Sur le 0899 705 707, utili-sez la recherche par thème ou entrez directement une réfé-reace de thème Exemple: 1563 pour 450 Reggael 1563 Ou envoyez par SMS le thème au 61211 REGGAE au 61211. PAR NOM

Sur le 0899 705 707 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie a partir de quelques lettres de trtre, par ex. HEY ou Hey Oh Ou envoyez par SMS une par-Le du titre de la sonnerie au 61211 Ex. HEY au 61211

NOUVEAUTÉS NOUVEAUTES
Persomobiles cree des dizaines de nouvelles sonneres
par semaine! Pour la liste
des nouveautes, appelez le
0899 705 707, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au
61211

61211 61211 0 35 €+5MS seulement Et bien sür toutes les sonners sur www.persomobiles.fr (wap.persomobiles.fr.

RAP / RNR 03 Bonnie and Clyde 113 fout la merde 1m73, 62 Kg 56078 21 questions 54940 7 days Angela 55594 Another day in paradise 56083 Art de rue Assassin de la police Au nom de la rose M 55607 Au summum M 54580 Avec classe 55074 des notes 552gr Baby boy M Bad boy for life Bad boys de Marseille 56086 55945 **Bad intentions** Be faithful Beautiful Belsunce breakdown M 56612 Break ya neck Bump bump bump Buspers Block party 55777 M 54378 Business 55939 California Love 54245 Changes Cleaning out my closet Come with me Crazy in love 54247 M54643 Destinée 55037 Dilemma M 55917 DJ Or Hannibal Du rire aux larmes E e donne son coms avant son nom Family Affair
Forgot about Dre
Freestyler
Funky cops-Let's Boogie 55582 Bring me to life 55898 Gangsta's Paradise
Get busy
Get my party on

Gimme some more

Give me the light Grave dans la roche

Hey sexy lady

Hotel Commissariat 54638 I be ieve I can fly 55715 I know what you want 1654373

I need a girl 56301 I'll be missing you 55430 I'm still in love with you 1153469 If you had my love 55703

l'ai des choses à te dire 53258

Hey ya Hot'n'Groovy

In da club

Incassables

Hey oh

POLY!

Toutes nos sonneries (+ de 3500) sont disponibles en ver-sion mono et polyphonique. son mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHO-HIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) or HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains mobiles).

RAP / RNB (suite) Je danse le mia 56145 Jenny from the block M55131 Killing me softly 56362 La venocance aux deux visages 54457 Le mur du son м 54497 Le son des handits 56054 Let me blow your mind 54859 Like glue 53226 Long time Ma Benz Ma conscience Make it clap Match nul Never leave you Noble art Number One P.I.M.P + 54992 Petit frère Pose ton gun Pour ceux Qui est l'exemple Qui veut la peau de mon Crew Real slim shady 00 S 5 5 5 1 R Revoir un printemps Rise and fall Ronde de nuit 53141 Sales gosses M54757
Sans (re)pères M54757
Sans (re)pères M54757
Scandalous M54757
Scandalous M54750
Scandalous M54750
Stan M54 Stand up Still D.R.E. м 54246 Survivor Sweet soca music The next episode M 54588 mm 53470 The way you move
Thoia thoing M 53147 Uh huh What's your flava Where is the love Without me M 56143

By the way Californication

Can't stop

Close to me

Come as you are Cry me a river

Enter sandman

Flash Dance-She is a man Fortune faded

Hollywood Hotel California

53258 Hunter 54784 Hove rock'n'roll

Going under +53041
Cottaget more on (Sophia born) eur 53348
Guilty eur 53390
Hit That eur 53323

Diamonds on the inside

Clocks

Du hast

Feel

56685

54670

54070

м 54388

M + 5415B

53140

MER 5 3418

53172

53226 53270 55287 M 54501 54952 Miss you M 54758 Mutter 53228 55610 Numb Objection On my way Otherside 54764 54964 56906 55288 Rape me Re offender Senorita So yesterday St Anger Stairway to heaven Still loving you +56637 World filled woth love are 53354 Y a pas de merite 53151 You don't know my name ## 53471 +310 Rapl 1554 > POP / ROCK All apologies 54141 Trouble Angels
Asche zu asche
Baby I love U Try too hard Underneath it all Beat it 54278 Billie Jean 56202 M54123 Billy's 56080 Black or white Bohemian rhapsody 56799 Boys don't cry 54249 Breathe 54151 Apologie Cendrillon 55124

56555

56760

5/1313

55141

55713

54813

552B1

55151

ten 53336

m 54708

56765

Je saigne encore Je te suivrai Jeune et con

L'aventurier Lambé an dro

Le jour s'est levé

Le vent nous portera

Le chemin

Manu chao Motivés New York avec to: Salut à toi Un jour en France Un singe en hiver

m 54177

REMIX chosir, ecoutez les au 0899705707 Sinon, vous recev-rez automatiquement celle que nos musiciens préferent!

POP / ROCK (suite) 'll see it through 'm with you ch will In the shadows == 53355 it's my life Jump S5656 Karma police Kashmii Kashmir Killing in the name La grange Leave Right Now 55 207 ₩## 53316 Life for rent with and famous ₩w 53435 54405 Like I love you 55008 54146 Lithium Live is life M + 54485**WEB 53332**

Lost of words Love's divine Mandy Master of puppets 54132 Me against the music 53225 55857 New born Nothing else matters 54135 Nothing fails 53262 54286

Paint it black M 55750 Rock your body Rugby is coming home ww 53701 Satisfaction 56475 Seven nation army Sign your name Sk8er boi MTD 53442 M 54159 Smells like teens spirit Smoke on the water Smooth crimal 54280

54657

56786

Stuck on you The call of Ktulu + 54956 54133 The final countdown The rock show The unforgiven The voice within Mtm 53482 The zephyr song Thriller 55023 Time is running out M 54974
Total edipse to the heart ## 53463 Tout I'or des hommes 53010

53337 55188 We are the champions jur 56764 White flag 54942
You rock my world +540 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS 54943 C nglès Dernière danse Divine excuse Du courage J'ai demandé à la lune J'veux du soleil Je cours Je fume pu d'shit

1548

Envole-moi SAUTE Et l'on y peut rien 54047 Etre une femme 56122 Eve lève-to 54987 Fan M 54382 Foule sentimentale 53192 Grandu ⊯n 53448 Hélène M 56096 Hymne à l'amour I'm alive 54857 Il faut se faire l'amour = 53702 55298 Immortelle m 53416 J'ai erkore rêvê d'elle l'ai pas fait PopStars ## 53319 J'irai ou tu iras ## 53449 55779 J'irai ou tu iras l'oublierai ton nom M 56097 54048 l'te l'dis quand même-55056 Je laisse faire 54053 Je marche seul Je marche seul 55880 Sweet dreams 5589 Le Roy Lion 1 Je n'aı jamais pleure 53887 Sweet dreams 5589 Le Woyage de 1 Je Begarde lá Haut 52315 The magic key 5316 West State 1 Je Suis de celles 5316 Par 1 Je Suis de celles 1 Le donne Je te donne Je te promets Je te promets Je te promets Je trace 54706 Celebration 55819 Maya l'abelill Le William 1 Je Voyage 1 L'aigle noir 55890 Micky Larson 1 Je Voyage 1 L'aigle noir 55890 Micky Larson 1 Je Voyage 1 L'aigle noir 55800 Micky Larson 1 Je Voyage 2 Je Voyage 1 Je Voyage 2 Je V 56769 Je n'ai jamais pleure 54391 Je Regarde là Haut 55632 Je suis de celles 54033 56383 Je te promets 53100 Je trace Y a pas d'arrangement ≥ 53446 ≠130 Rock Français 1548

MINIS Marie Millésime + Sonnerie disponible en plu-sieurs versions (remlix etc.) Pour version MMN (moins de 4s) Pour choisir, etoutez les au la commander d'rectement, ajou-0899 705 707 Smon, vois receve tez 9 as aréference Ex. 558183 rez automatiquement celle que Milard > HARD ROCK

Back in black 54392 Behind blue eyes \$253481 54515 Chop Suev 53113 54385 Every you every me 153355 Faint 153330 Fear of the dark 155656 Feeling this MEN 5 3357 55280 Hard as a rock 55301 54415 Hell belk Highway to hell How you remind me 56559 I beneve in a thing called love wim 53456 In the end na 54219 In too deep Innervision 53114 Minerva 53018 Mohscene M 54490 My immortal My Sharona Numb E 53480 Points of authority Pretty fly M + 5489654221 55596

TOP HIT! 54957

Hey oh Sexy pour moi L'orange Comme des cons 1BEE2 54083 Rainmaker mer 53420 Somewhere I belong Still waiting The bitter end 54433 54283 53174 Zinedîne +690 Variétési 54596 This is the new shit. 153701 This picture 156475 Thunderstruck 153453 TNT 54718 153453 TN1 54334 Why don't you get a job 153442 ≠50 Hard Rock! 154159 ➤ VARIÉTÉS 55293 Bème sexe À 20 ans À contre courant 54461 55310 53186 À nos actes manques Ainsi soís-je Alexandrie Alexandra 54275

56222 Allumer le feu M 56228 Au bout de mes rêves 53210 Aviateur Bellissimo WH 53412 54136 Beson de nen, envie de toi 55048 53482 C'est trop 53195 55023 Ca va dech #53497 Comme j'ai mal Cum cum mania 56297 Demandez a mon cheval wm 53707 Des que le vent soufflera Désenchantée 54107 56214 Blue Deux pieds Donne moi le temps mm 53343 54411 En apesanteur 55549 Dancin 54276 Be 54595

54356 55160 ww.53328 55730 Insomn etw 53451

Sara perche ti amo Ti amo Un attimo di pace = \$53706 Un emozione per sempre 54651 Didi # 10 Varietes staliennes 15394 Je veux vivre > MUSIQUES RÉGIONALES Main dans la main An Alarc'h 53091 Wahrane wahrane An Alarc'h 53091 +10 Musques régionales 1540 - COMÉDIES MUSICALES Aimer L'envie d'aimer #10 Comedies muscales! 1574 > DANCE / ELECTRO
2 times 5615:
Able to love 5300: 56153 53003 Aerodynamic Around the world
Asereje (the ketchup song)
lel mondorates 2.5 (s. s.al about polymen 56497 Can you feel it Chihuahua 54759 M + 54171 Children Daddy DJ 56168 56642 ER 53461 Dreamland 54548 Enola Gay Get it together (remis) was 53474 Harder, better, faster, stronger Hole in the head 53479 Holliday Hypnotic tango Illusion In the ghetto Like a prayer Pop Corn Ride on time NEW 53294 Letters me & Mr art Tre training Right on time Satisfaction Saturday night

L'orange #53333 La beuze-Le fruncp #55210 La fille du coupeur de joints 55803 La solitudine 54889 m 53333 I will survive m+55210 Just an illusion Virtual insanity 54489 Y.M C.A 53444 +50 Disco! NEW 53444 Le petit borhomme en mousse 55629 Le rital 54549 Les comédiens 12 53700 > ROCK N ROLL Johnny be good +50 Rock'n roll! > SOUL Les démons de minuit 56215 Les hommes qui passent im 53345 | feel good Les lacs du Connemara SS331 + 10 Soul! 56212 > REGGAE M'exaucerais-tu quand même xex 53350 Buffalo Soldie 54557 Could you be loved Ma liberté de perser Magnolia Manhattan-Kaboul 56312 is this love M55818 Jammin 56939 56939 L'hymne de nos campas 54014 Mangez moi Milord 54014 Mangez mi Mistral gagnant M54200 No woman Mon amant de St-Jean 55545 Plantation Mon étoile Mm53325 Positive Vib No woman no cry M 55128 Mon étoile Mem 53325 Positive Vibration Morgane de toi 54201 Rat race On n'oublie jamais rien em 53313 Red Red Red Wine Ose m 53326 Redemption song MIN 51477 Petite file (live 2003) #55162 Reggae ni Petite file (live 2003) #553352 Sortez-les Petite Marie 55117 Tout le mor Place des grands hommes 54193 #50 Regg M55162 Reggae night Tout le monde debout +50 Reggael 55841 > SKA Promote actione 5884 Sangsters
Que je t'aime 56225 Night boat to Cairo
Qui de nous deux Mem53322 One step beyond
Reste encro ms53395 + 10 5841
Revers (oute caches/ut) ms53349 LATIN Rien ne me changera 53245 Commandante Che Guevarra 55335
Sang pour sang 55883 Copacabana 55657
Sans bruit ##53383 Devué veme el aire ##53483 56213 En tu cruz me clavaste ## 53484 55773 Encontrarás ora 53485 Sere Nere 153327 Seul +56897 Si demain... (Turn around) 1889 53462 La Bamba La vida en rosa m 53044 Maria Magdalena m 53044 53273 No me llames iluso 53244 Papi Chulo 54529 +40 Latin! 54266 > ZOUK 53230 **M** 56485 55608 56954 new 53329 La chatte à la voisine NEW 53312 Laisse parier les gens m+54553 Ma rivale, fiesta latina m53182 On verra 55755 Tu disais

DISCO (suite)

##53335 1er gaou 53073 Alice, ça glisse ##53183 Ba moin en ti bo 55626 Donne moi ton number Tant que c'est toi
Toi / Tù
Tournet les violons
Tous les chemins
Tous les donts des enfants
Tous les donts des enfants
Tous les donts des enfants Une belle journée 56095 Une fille de l'Est = 53392 Ocean 55601 see 53321 Un gaou a Paris 53196 Vay Fran (Instite a passer) m + 1564 Zouk Ia Se Sel Medikanan Nou Ni +20 Zouk! 54699 56953 1565 53283 RAÏ 53282 Abdel Kader M 55435 Alcha Chira France 55354 Des deux côtés MER 53311 55941 55374

> roam wara yoam +20 Rai! 7 seconds 56234 > DESSINS ANIMÉS Albator 56719 56613 Barbapapa 56116 Belle et Sébastien 55571 Bibi phoque 153415 Caliméro 56822 55934 56975 Candy Capitaine Flam
> Crontypes de la guerre de Lodos
> Cowboy bebop
> Dragon Ball GT
> Dragon Ball Z
> Evangelion

Ya ravah

Futurama 56989 Ghost in the shell 54344 54118 Goldorak, go ! 153479 Goldorak Là haut, là haut... 56488 Great Teacher Onizuka 54811 56488 Great Teacher On 54782 Gundam wing 56029 54242 ## 53304 Hellsing 53249 Investor instructioner 56161 layer to concern de a uner 55230 54346 54900 56063 Jeanne et Serge M 56979 56094 L'etrange roël de Mr Jack Thème 56295

55802 54713 L'Inspecteur Gadget 6656733 M+54114 La panthère rose M+56629
MEV53464 Le château dans le ciel 55458

Les mysterieuses cites d'or Les Schtroumpfs Les Simpsons 56735 56152 Maya l'abeille

56203 Mon voisin Totoro

DESSINS ANIMÉS (suite) 54593 Princesse Mononoké Jen 53703 South Park + 56631 Titeuf Tom Sawyer Yu-Gi-Oh! +90 Dessins +90 Dessins animés!
> SÉRIES TV
24 heures chrono 56017 15B0 Agence tous risques Alias Aflas
Ally Mc Beal
Amicalement vôtre
Angel
Arnold et Willy
Benny Hill
Buffy contre les vampires
Chapes melou et bots de cur
Chap Chapo
Charmed
Code Quantum 56333 56767 56334 Code Quantum ►56759 Dallas Dead Zone 56360 Disparitions Droles de Dames Friends-Smelly Cat Friends-Thème Happy Days Hawai police d'état 56136 Histoires naturelles K2000 L'homme qui tombe à pic L'île aux enfants-Casimir La famille Adams 54740 La petrie maison dans la prame 56538. Les brigades du tigre Les mystères de l'ouest Les têtes brulées Ma sorcière bien aimée Mac Gyver Magnum Malcom Mariés, 2 enfants Misson impossible Thène serie IV

Misson mossible Thèn Muppet Show Papa Schultz Police Academy San ku kai Shaft Votre VOIX

Enregistrez votre message, ajou-tez si vous le voulez un effet (écho, robot.) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue, et yous obtenez une sonnerie vrai-ment perso! 0899705707,

54802 Shérif fais moi peur 56894 Six feet under 54338
Smallville-Save Me 54358
Stargate SG-1 M56843 Starsky & Hutch Supercopter 56651 The Shield X-Files + 180 Séries!

FILMS
1492, Christophe Colomb
Setara 12 to green parts of 54503 À la poursute d'Octobre Rouge Amélie Poulain 55857 56633 Apocalypse now Arrzona Dream Bagdad Café 55334 56887 Beetlejuice Borsalino

> Buena Vista Social Club-Chan Chan Die Hard-Une journée en enfer 56024 Ghost dog 56796 Ghost-Unchained melody + 56464 Ghostbusters-SOS fantômes 56263

Braveheart

M 54343 detait une for en amérique 56249 56789 James Bond-GoldenEye 56265 55231 James Bond-Thème м+56639 Jeux interdits Kill Bill-Bang Bang 53389 KID B II-Battle Without Honor_ mm 53440 La Beure-99 Littladins 56329
La beure-99 Littladins 56323
La beure-99 Littladins 56536
La toe de la peur-la canoca 56395
La soupe aux choux M+5640

La rente sije mers Ya habsibi yalia 54472 Le bon, ia brute et le truand 56657 Le clan des siciliens 56250 Le dernier samourai + 53491 Le flic de Beverly Hills + 56076 Le gendame de si Tropez Dio you St Bropez 55806 Le gendarme de St Tropez Theme 56073

Le gendame de Si l'impaz memo.

Le grandame de Si l'impaz memo.

Le grandame de Nemo mai 53319 L'initernationale

Le Parrain me +56072 Le c'hant des partisans

Le perroli stime ordane bestrée 55296 +40 Hymnes!

Le pont de la rimère Kwai 55005 > HUMOUR

Le seigneur des anneaux il 55055 Biournan et Dorothée

Le seigneur des anneaux il 55055 Biournan et Dorothée

Le seigneur des anneaux il 55065 Biournan et Dorothée

Le seigneur des anneaux il 55065 Biournan et Dorothée

Le seigneur des anneaux il 55065 Biournan et Dorothée M 56615 Le sergieur des anneaux Bieron tre Westneur 53403 M 56615 Le sergneur des anneaux Theme neur 53487

55072 Les Bronzes Darla Distadada 56957 56705 Les Ripoux 3 56705 Les Ripoux 3 mer 53405 55297 Les tontons filingueurs 55794 10th excusity the trade with lose same 53406 54362 Love Artually floo instruiy ou mer 53431 1556 Matria Reloaded-Furious Angel 54517 Matrix Revolutions main title + win 5340 wm 53411 Matrix Revolutions-Navras em 53402 15341 Matix Revolutions-fravra, www.5405 56326 Matrix Clubbed to death 56753 56319 Matrix-Wake up m+55763 56704 Maevas Espirt Ze burp mv53309 56603 Men in Black 56694 158851 Midnight Express M56002 M 56851 Mission Cléopatre 56048
Misson Imposible Filome film 4+54750
Meson Imposible Filome film 4+54750
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Montal Kombat 54891 +56844 M 56820 56616 56738 56650 56802 Mouin Rouge Sparking damonds new \$33334 Peau d'âne ## \$3437 56652 **■** 53492 Philadelphia Philadelphia M+53441
Pirates des Caraïbes M+54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misiriou M+56641
Ratz-Pas de panique à bordier 53495
Resident evil-Le film 56525 nm 53494 56994 56929 +56818 56893 56821 56816 54351

58818 Name this product extending to 53064 55244 Rocky III-Eye of the tiger we+56718 56847 See externor 8 Testers symptomy w55494 56842 Sister act 55001 56602 Talons Arguilles-Piensa in m 55488 Taxı Taxı 3 56743 The full monty M+56742
To Gun lake my beath way M56888
Itanic My heart will go on +56742
To Gun lake my breath away M56890 > PUBLICITÉS 54351 > PUBLICITES
56840 Banque Populaire-Free 56107
55635 Cota Cola Vanille-Day-O m + 54454
56944 Dim m + 56604
54901 Egoiste Romeo et Juliette 55728 \$490 Egoiste komeo er Jiliette \$522.8
\$6837 Eran 2003 We will foct you w6562.3
\$5716 Fricts 2003-bamonds and guns w853486
\$6091 Hollywood Chewing gum \$6605
Levi 2002 Sarabande suite if 9 \$6005
Maxwell-\$100 I \$5943
Neslé-Pierre et le loup \$5994
Mattell 2002 George \$65035

ntu 53441

FILMS (suite)

Nutella 2003-G orious ##53425
Orange 2003-Come Together 53277
Peugeot 206-Husan 55226
Renault-Johny & Mary 5695
Royal Cann Le Professionne | 56036
Toyota Yaris Snake 54642
Wanadoa Let for one div. 54832 Wanadoo Just for one day 54822 +70 Publicités! 1557 PETES ET ÉVÉNEMENTS

Douce nuit 55532

Étoile des neiges 553394

Il est ne le divin enfant 55164

Jingle Bell 56651 Jingle Bell 56702 55350 Joyeux Anniversaire 56653 mm 53493 La danse des canards 56119 +56614 Noe4 Noe4 filter filt Nóel mm 53399 1551 Noel ensemble mm 53450 Petit papa noel 56566 5 56990 Toi le Pere Noel mm 53320 Vies tice in pet toupi la mason Vive le vent +56309 t \$5306 ny Christmas weir 53400 We wish you a Merry C # 20 Fétes/Ever

CHANSONS PAILLARDES Balı Balo 58887 Bali Balo M56102 55967 Félicie aussi 54256 54971 J'ai la ... qui colle 56112 M55988 La dique du 56104 56186 Les files de camaret 56106 54895 ★10 Chansons paillardes! 1573 M 56102 DIVERS

Pin Porn (Pompier) M56647 Pin Porn Pin (Ambulance) M56648 Sirène de police americaine Sonnerie vieux téléphone + 10 Divers/Jingle! 55795

➤ JAZZ Desafinado 54096 The girl from Ipanema 5691

+40 Jazzl 156

> COMPTINES / ENFANTS 56910 Attraction "It's a small world + 10 Comptines! Hymne Algerie M+56668 56067 54569

Hymne Brésil Hymne Breton Hymne Cose-Dio vi savi regina Hymne Etats Unis Hymne Israël-Hatikva Hymne Italie Hymne Japon
Hymne La Marseillase M 56723 56660 56667 56720 55428 555R0

190015 Le segneu de arméau Diene en 53487 (sabelle a les yeux b 56601 a diformierresfennes annéa ma 5466 lts kyz mai Taife 56190 Les aventures de Rabbi Jacob 56272 Stach Stach 58235 Les bronzés font duski m + 56988 Vice et Versa 56714 a bronze brotus d'authorement 55948 4970 Humourl 55527 55578 1598



NOUVEAU: VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE!

NOUVEAU et EXCLUSIF!

2. Appelez le 0899705707. Au som- automatiquement mixée avec la Personabiles invente le répondeur musi-maire, choisissez "Vous connaissez la musique (Marie dans notre exemical envegistrez votre propre message sur référence" (exemple: 55818 pour ple). Vous pouvez même ajouter un une de nos 3500 musiques et brutages!

COMMENT PROCÉDER?

7. Chossesse n'importe quelle musique un adrie). Puis choisissez "Utilisez cette effet (réverbération, robot etc.).

7. Chossesse n'importe quelle musique un avec votre propre voix. elle sera Compatible Orange, Sfr et Bouygues

persomobiles.,LA PERSONNALISATION FACILE!

► COMMENT TÉLÉCHARGER 7 1 Notez la référence. (exemple 55818) 2 Passez votre commande, au choix: • Par TÉLÉPHONE au 0899 705 707. Au som choisssez "Vous connaissez la référence" • Par MINITEL sur le 3617 PERSOMOBILES

(ZSMS- 81122

Par SMS au 81122. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement).
 Exemple: 54957 au 81122 pour "Hey oh".

MOBILE COMPATIBLE?

Votre mobile affiche des images animées, de la cou-leur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques Alcatel, LG, Mitsuhshi, Motorola, Nec, Nokla, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium,

Incompatibilité? Nous vous remboursons*!

> QUELQUES PRÉCISIONS

Votre mobile recevra l'image ou la sonnerie quasi Instantanément. Pour les images couleur et les son-neries poly/hifi, il doit être configuré wap (sauf Alcatel 511-512).

> ADAPTÉ À VOTRE TÉLÉPHONE

Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'erran de votre mobile!

Les sonneries exploitent au mieux

les possibilites, polyphonie, 40 tons,

hift

Sagem myX-5, myX-6:
Des sonneries d'une qualité hallucinante grâce à notre telechargement
en technologie HIFI/AMR!
Une exclusivite persomobiles*



Deet 901 999 www.dersomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES



SONNERIES HIFI 🗊 RÉPONDEURS

ECIEUR VOIX





PHOTOS et LOGOS!

ANIMATIONS

tmage , elle est





















Cyril Berrebi Fonction: RC Partir ou non au ski? Ca fait 22 ans que je ne suis pas allé au ski, le ne comprends pas le concept, monter et descendre une pente toute la journée, j'ai pas que ça à faire et en plus il fait froid, le préfère le roller!



Frédéric Brunet Fonction : chef de rub Partir ou non au ski? Je n'ai jamais foutu un pied sur un ski de ma vie. Ça ne me dit rien du tout : la vision de mes camarades. de classe qui revenaient de vacances avec la jambe dans le platre m'a traumatisé à jamais.



Stéphane Rakotondrainibe Fonction : chef de rub Partir eu non au ski? l'adore pratiquer le ski-bar! Ça consiste à attendre tes potes qui dévalent les pistes au café de la station de ski. Et grace aux bâtons, c'est plus facile pour rentrer chez soi sans tomber!



Keem Tran Fonction: pigiste Partir ou non au ski? Chuis le roi de la poudreuse : je descends mieux que Grospiron. ie mets à l'amende Crépel en snowhoard et je ridiculise Thovex en Air. Dans mes rêves. bien sûr...



Jean-François Mariotti Fonction: pigiste Partir ou non au ski? Le ski, ben voyons, pourquoi pas apprendre à danser la mazurka en tutu et ballerines ? En Corse, on a le sens de l'honneur et on ne se rabaisse pas à pratiquer des sports continentaux.



Sam Pelmar Fonction: pigiste Partir ou non au ski? Je n'aime que la luge. M'asseoir sur un truc qui descend, ça passe. Et c'est beaucoup plus marrant d'être au raz du sol qu'en équilibre instable sur de grands machins qui glissent!

XPERTISE

ARPE DIEM

« Plutôt que de vous projeter dans le futur, appréciez plutôt les bons moments que vous apporte votre console actuelle »



FREDERIC BRUNET Chef de rubrique Xpertise

LES STARS DU X

On se refait Halo en Coop Légendaire en attendant ?



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. conseillé, faites-nous



Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher!

LES L060S



Ce ieu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer plemement partie de la machine



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger Live avec ce jeu.



indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD, le deuxième la de présentation.

NOITATION A.

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

BUT BUT T

Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

BH 25 (5 E)

Des gros soucis de conception empēchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

R Z

Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

Chef-d'œuvre! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... A acheter sans bésitation.

ES TESTS **X**PERTISE









enanaEllele

ARX FATALIS p. 56

ARMED & DANGEROUS	p. 52
Oit lad a action bication along a	

ARX FATALIS Aucun rapport avec les X-Men p. **56**

HARRY POTTER A L'ECOLE DES SORCIERS Cours de rattrapage pour le binoclard

LEGACY OF KAIN : DEFIANCE Le binâme vompirique enfin réuni ! p. 44

LES SIMS : PERMIS DE SORTIR Ma mère m'a donné la permission de minuit. p. **50**

Une hien belle épavé,	comme on les alme!	p. 68
Ens and state a Back		

ROGUE OPS	p. 58
Nikki. Nikita, c'est kif kif tout ca	p. 30

SONIC HEROES	- 60
Le hérieson fait son come back à toute vitesse !	p. 60

TIGRE ET DRAGON		n 62
of the Mi	TOTAL TO LICENSE	U. 02

HURE ET DRAGON	n.
Le meilleur jeu de combat sur Xbox! Ok, on blague	. F.
	/

WHIPLASH	A COLUMN TO THE PARTY OF THE PA
	n 60
Ce matin, un lapin, a tué un testeur.	p. 66
LE HIBBIT, DII DIJINI, G IDE DII IESIEDI.	na contract of the contract of

p. **54**



EGACY OF KAIN : DEFIANCE **XPERTISE**



POUVOIRS VAMPIRIQUES >>

Les habitués de Blood Omen et de Soul Reaver ne seront pas dépaysés puisque la plupart des aptitudes de Kain et de Raziel dans les anciens épisodes ont été reprises ici. Certaines appellations ont changé mais le résultat est sensiblement le même. Par contre, on aurait aimé voir davantage de nouvelles facultés. Seuls quelques combos sont inédits. Mention spéciale pour le mode Brume de Kain et le passage entre les deux mondes de Raziel qui ont eu droit à des effets spéciaux sympas.



>> L'impression de légèreté au moment de traverser une grille est bien retranscrite.



>> Cette partie de l'inventaire répertorie vos techn ques fraîchement acquises



♠ Dans le monde spectral, plusieurs éléments importants du décor changent de propriété.



↑ Aguerri aux arts de la guerre, Kain esquive plus rapidement que Raziel.



♠ N'oubliez pas de remplir la Reaver avec l'énergie vitale de vos ennemis.



↑ Choisissez la bonne Reaver.

L'analogie ne s'arrête pas à ce simple détail puisque les héros possèdent une palette de mouvements assez similaires. Raziel comme Kain peut utiliser des pouvoirs de télékinésie et exécuter une kynelle de combos dévastateurs, basés sur des attaques au sol et d'autres à réaliser dans les airs. Seul le résultat visuel sera différent. Même le gain de nouvelles techniques s'opère de manière identique. En accumulant les victoires, la Reaver (la fameuse épée dévoreuse d'âmes de la série) se repaît de l'âme des guerriers vaincus et gagne en expérience, dotant son possesseur de mouvements supplémentaires.

Certaines aptitudes restent tout de même spécifiques à chacun des vampires. Plus apte au combat, Kain manque toutefois de mobilité, comparé à Raziel. Moins véloce, il ne peut en outre pas poser les pieds dans l'eau, sous peine de se voir transformé en vulgaire chauve-souris. Par contre, il peut traverser les grilles et autres barreaux



Raziel redeviendra-t-il le bras droit de Kain ?

↑ Retour en lumière dans le monde réel.

à tout moment, Raziel ne pouvant réaliser cette manœuvre qu'une fois dans le monde spectral. C'est là qu'apparaît la principale nuance entre les deux phases de jeu. Tandis que Kain se contente essentiellement de massacrer les hordes d'ennemis se presentant à lui, Raziel doit constamment analyser le terrain et choisir judicieusement de switcher entre le monde matériel et la dimension spectrale selon la situation L'aspect recherche est par conséquent bien plus poussé une fois que l'on contrôle ce dernier. C'est aussi durant cette partie du jeu que l'on a tendance à se perdre. Très peu d'indications étant fournies, il arrivera souvent de bien tourner en rond avant de venir à bout des énigmes. D'autant plus que l'architecture, très complexe, propose des décors gigantesques aux multiples passages. Environnements qui ont, semble-t-il, fait l'objet de tout le savoir-faire de Crystal Dynamics. Bénéficiant d'un superbe

design, ils explosent de détails





Comme vous l'avez sûrement remarqué, l'action dans Defiance a définitivement pris le pas sur la plate-forme et la réflexion, allégrement mises au second plan. Cela ressemble même carrément à du beat'em all par moments. Mais avec un tel système de combat, qui s'en plaindra? Même face à plusieurs assaillants, on n'a aucun mal à s'en sortir. Esquives, attaques de dos, enchaînements aériens, combinaisons de télékinésie, tout y est pour le plus grand plaisir des guerriers dans l'âme.



Le retour vers le monde réel est douloureux pour le pauvre Raziel.



>>> Par rapport à Raziel, Kain peut dinger sa victime où bon lui semble.



↑ L'ange déchu s'apprétant à avaler toutes les âmes environnantes. Triste scène...



 Une vue subjective permet de mieux admirer le souci du détail apporté aux décors.



 Une fois la Reaver chargée à bloc, vous disposerez d'une ultime attaque.



↑ Intriguant, Raziel reste l'un des personnages les plus charismatiques du jeu vidéo.

graphiques et de textures riches. La représentation de l'univers spectral en est un parfait exemple Intelligente utilisation de filtres et d'effets de flou, le monde du Dessous impressionne par son atmosphère pesante. Ce visuel stressant est rejoint par une bande-son en parfaite adéquation avec le sujet. Mélanges de lamentations et de cris inhumains, ces passages glacent littéralement le sang. D'ailleurs, chaque niveau a eu droit au même traitement de faveur et l'on se retrouve au final avec des décors à l'ambiance bien marquée et fort marquante. Modélisés avec précision et bénéficiant d'une animation exemplaire, tous les personnages de Nosgoth s'intègrent parfaitement dans cet

univers torturé. On regrettera cependant une gestion hasardeuse des caméras. Parfois mal choisis, les angles de vue ne permettent pas toujours d'avoir l'œil sur la totalité de l'action, obligeant le joueur à avoir recours au passage à la première personne plus souvent qu'il ne le voudrait. Dommage aussi que l'on ne puisse pas replacer la caméra directement devant nous. On se retrouve ainsi quelquefois à se déplacer un peu à l'aveuglette. Ce sera le seul point noir notable de cette production qui, desservie par un superbe scénario, constitue en quelque sorte le clou du spectacle, le final tatendu par les fidèles de la série.

A croquer à pleines dents !









entrer dans votre espace aérien. À plusieurs, le jeu prend une nouvelle dimension : jouez sur Xbox Live et combattez jusqu'à quinze copains ou pilotes inconnus Mais n'oubliez jamais pendant que vous prenez votre pied à descendre en flammes vos adversaires, quelqu'un vous a aussi dans son viseur. Alors bonne chance ! Que le ciel soit avec vous. Xbox. Jouons ensemble.





it's good to play together*

- lwww.xbox.com/fr/crimsonskies



ARMED AND DANGEROUS *** PERTISE

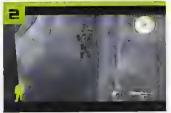


ARMED AND HILARIOUS 🔀

Le point fort d'AND réside essentiellement dans son humour très second degré, « so british ». De l'hommage au Seigneur des Anneaux lors des passages dans les tourelles de combat aux cut-scenes ponctuées de blagues à la Monthy Python et rappelant le design de Shrek, AND fait clairement dans le non-conformisme. La palme de l'originalité revenant aux différentes armes mises à disposition. Essayez-les toutes, vous ne serez pas déçu ! On espère maintenant que le Live permettra de télécharger d'autres équipements encore plus délirants.



Ces missions font clairement référence à la bataille du gouffre de Helm.



les lois de la gravité à vos ennemis!



>> Avec la bombe Topsy Turvy, apprenez



Rexus persuade ces gardes qu'ils sont Français. Résultat : ils prennent la fuite !



↑ Cherchez un peu partout dans le décor, vous tomberez peut-être sur ces bonus...



↑ Avec le fusil lance-requins, faites-vous un remake des dents de la terre!

« quatrième dimension », bombe Topsy Turvy dont le slogan est « Tête à l'envers, tout le monde en l'air ! »... Voici quelques uns des gadgets délirants dont vous aurez la primeur. Sachez aussi qu'en rejoignant les rangs des Lionhearts, vous pourrez voir du pays. Evidemment, les terres de Milola, quelque peu ravagées par la guerre, ne sont plus aussi belles qu'auparavant mais elles restent tout de même dépaysantes. Au point qu'en cas de joutes intenses, un phénomène désagréable se produit parfois, troublant la vue et ralentissant l'action. Nous vous demandons aussi d'avoir un sens développé de l'orientation. L'environnement dans lequel vous évoluerez est immense et recèle de nombreuses cachettes pour l'ennemi. Sachez alors utiliser les décors à votre avantage. Se dissimuler derrière les architectures,

complexes et variées, pour sniper ou risquer de se mettre à découvert afin de détruire les bâtiments remplis de trolls n'est pas qu'un simple exercice de style et demande véntablement de la réflexion. De toute façon, c'est d'un meneur d'homme capable de s'adapter à toutes les situations dont on a besoin et non pas d'une énième tête brûlée! Que ce soit durant les missions de sauvetage, de reconnaissance ou les opérations commando, avancez prudemment car si vos adversaires ne brillent pas par leur intelligence, proche de celle d'une amibe, ils pourront par contre vous poser problème par leur sumombre. Enfin, nous ne vous mentirons pas en disant que la tâche sera très ardue mais ce sont là les risques du métier. Engagez-vous sans attendre, vous avez tout à y gagner!



En s'emparant du Jumper Pack, Roman devient véritablement le maître des cieux.



↑ L'expert en explosifs, Jonesy, ne fait pas dans la demi-mesure et « déminage » à tours de bras !



GRAPHISME

Le visuel reste trop sobre et les ralentissements sont légion. La Xbox est sous-exploitée.

SON

Draiogues désopilants, doublages appropriès et musiques dans le ton. Excellent point.

JOUABILITE

La prise en mam est immédiate et le maniement du Jumper Pack vraiment plaisant.

DUREE DE VIE

Beaucoup de missions et de nombreux bonus à débloquer. Une durée de vie raisonnable.



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX NERDICT

Les coffres en or contiennent toujours une ou plusieurs cartes de sorciers à collectionner, qui au passage augmentent la réserve de vie. Censés ainsi motiver l'exploration, ils perdent assez vite leur intérêt, vu qu'une moitié de jeu suffit pour réunir les 101 cartes... Il est en effet possible d'échanger ses doublons avec les camarades, qui semblent tous disposer des cartes manquantes, et acceptent toutes celles du joueur... Au final, les coffres classiques, comprenant des points de vie, s'averent plus précieux.



>> Un peu décevant le trèsor...



↑ Le match de Quidditch se résume à une simple course de trajectoire.



Sorcier ou pas, l'école c'est pas fait pour s'amuser.

HARRY POTTER A L'ECOLE DES SORCIERS

FABRICE COLIN



oël 2003 n'aura pas eu droit à son Harry Potter en salles, l'adaptation ciné du troisième tome de la saga n'étant prévue que pour juin prochain.

Voifà qui laisse le temps de placer en douce dans les rayons une adaptation fantôme du premier opus, jusqu'alors privé de Xbox (et inversement). On retrouve donc Harry âgé de 11 ans, pour revivre sa première année à l'école de sorciers de Poudlard. A l'instar du second volet sorti l'an demier, le jeu prend la forme d'une petite aventure à base d'énigmes gentillettes et de sauts sur plates-formes. Toutefois, ces derniers sont désormais automatiques, et il suffit de courir jusqu'au

bord d'une plate-forme pour sauter et attemdre celle d'en face, dont il est inutile d'évaluer la distance. De même, à quelques exceptions près, les différents ennemis ne requièrent pas la moindre tactique, et marteler le bouton de sort règle vite l'affaire. En un sens c'est heureux, vu l'instabilité de la caméra, mais le jeu se résume alors à revisiter sans cesse les mêmes recoins (déserts) de l'école, pour aller chercher un bouquin ou l'ingrédient d'une potion, avec pour seul réel obstacle le manque de motivation. On a vite fait le tour des objets à ramasser, et avant même la moitié du jeu il n'y a plus aucun intérêt à aller fouiller les coffres, l'inventaire étant plein, et la « boutique » de magie dévalisée. De plus, la réalisation est bien inférieure à celle de La Chambre des Secrets, avec une animation limite, une ambiance soporifique (if n'y a pas un rat dans cette énorme bâtisse, et on entend plus le ventilateur de la Xbox que la musique), et un manque de finition flagrant. Bugs gênants, voire plantages, IA lamentable, scénario mal recousu... Même les plus jeunes fans risquent de bouder. A trop jouer de mauvais tours, c'est toute la licence qui tombe Potter.



Les Trolls font partie des rares créatures impressionnantes du jeu.



↑ Les classes sont désespérément vides. Consolez-vous en pillant.





Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix



ADDITION DECOUTER TO HOMEROS
☐ OUI, je m'abonne pour 4 numéros à Xbox Magazine avec son DVD au prix de 26,95 € seulement
au lieu de 36 € - Je réalise une économie de 9,05 €
Je règle ma commande par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat à l'ordre de FUTURE France
□ carte bancaire N°:// date de Validité:/
Votre magazine Xbox parait toutes les 4 semaines environ. En fonction de la date d'enregistrement de votre abonnement, votre premier numéro a recevoir sera soit le numéro à paraître, soit le numéro suivant, quelques semaines plus tard.
Nom:Prénom:
Adresse:
Code Postal : Ville : Date de naissance : / /
E-mail :
Date:Signature (obligatoine):
Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (septembre 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/04. Pour l'étranger nous consulter au 01 de 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement 26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 lvry sur Seine cedex

01 46 72 50 89 (Fax: 01 49 60 10 55 - e-mail: futurenet@abocom.fr)





 Plus un écu pour acheter du dégrippant pour armure ? Essayez la roulette.



Plantée dans le mur par le manche... Le genre de bug qui laisse rêveur.





♠ Belle bête! Pourtant, vous n'allez pas tarder à rencontrer sa grande sœur...



↑ Lent et blindé à ce point. Aucun doute : c'est un Golem!



Moche et armé de faux en guise de mains. La combinaison qui tue. D'ailleurs...



Les sorts réussis apparaissent sous la forme de traînées lumineuses.

GRAPHISME

La déception, malgré des textures et des sources de lumière bien gérées. A part ca... rien de remarquable.

SON

Pas de musique, histoire de donner dans le réal sme sans doute. Les effets sonores sont juste corrects.

JOUABILITE

Très bien pensée et complétement inédite pour un jeu de ce genre. Système de magie novateur.

DUREE DE VIE

Long comme un gros RPG, proposant en plus de tout recommencer d'une autre manière.



MEDIEVAL

Combats brouillons Bugs graphiques qui gâchent le jeu. Scénario au classicisme

La Xbox se bătit une réputation auprès des ameteurs de RPG ! Doté d'une ergonomie săduicante Arx Fatalis possède un charme âpre mais indéniable !

LE MAGAZINE OFFICIEL XECX



ET UN POULET GRILLEI

Le sorcier qui sommeille en vous a parfois besoin de nourritures plus terrestres que les formules contenues dans ses grimoires. Dans ce cas, que fait-il ? La réponse tient en une addition très simple : poule vivante + boule de feu = poule cuite à point. Le sel s'il vous plaît! Mais vous pouvez également pêcher. A vous de voir...



projetés via des combos réalisés au pad. Il suffit de suivre les directions indiquées sur des runes pour prononcer les syllabes magiques qui enflammeront votre ennemi (au sens propre) tandis que vous reconstituerez votre barre de vie. Les développeurs ont même prévu d'aider les dyslexiques de la manette en leur permettant de garder en mémoire certaines incantations jusqu'au combat suivant. A condition bien sûr que leur réserve de mana soit suffisamment approvisionnée. Et, comme tout grand seigneur du royaume RPG, Arx Fatalis propose toujours plusieurs méthodes pour résoudre un problème. Que vous préfériez l'approche directe ou la furtivité, la négociation ou le bon coup de hache entre les deux yeux, vos chances sont identiques pour accomplir les dizaines de quêtes proposées. Si vous avez terminé Morrowind et KOTOR douze fois chacun, Arx Fatalis est le titre qui vous fera patienter en attendant l'inévitable Deus Ex Invisible War.



↑ Le plan en bas à gauche est peu lisible mais aide à se repérer grossièrement.



↑ Chaque véhicule éclaté libère une pluie de bonus. Régalez-vous!



♠ Evitez de défoncer vos potes, ça les met de mauvaise humeur...



Comment renier 30 années d'évolution du jeu vidéo en quelques secondes...

ROADKIL

DEVELOPPEUR: TERMINAL REALITY EDITEUR: MIDWAY GENRE: COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

on sang qu'il est vilain ce jeu! On en a vu passer des mochetés, mais celui-là a quelque chose de fascinant, élevant la hideur au rang

de science exacte. Tout, absolument tout, est ignoble visuellement dans ce titre. A commencer par la modélisation au tractopelle des voitures : les graphistes ont accouplé contre nature des formes polygonales indistinctes, rajouté des sphères pour simuler des roues et saupoudré le tout de pointes, mitraillettes ou missiles. Une naîveté plastique pareille, on ne la croise qu'en atelier dessin de maternelle première année... Le studio de développement avait pourtant fait montre d'un peu plus de talent graphique avec BloodRayne. Mais il y a un gène commun entre les deux titres, cette espèce d'attirance pour le morbide mâtine de vulgarité. Le jeu de tir automobile

n'a jamais fait preuve de raffinement et ce n'est pas encore maintenant que cette tendance va s'inverser... A la différence d'un Twisted Metal Black ou d'un Vigilante, RoadKill tente de s'échapper de la routine du combat d'arènes et arbore fièrement un ersatz de scénario, incroyable ! Très pompée sur Vice City (mais vous ne descendez jamais de caisse), l'histoire vous met dans la peau d'un Mad Max amateur nommé Mason. Au fil des missions, your nouerez contact avec des gangs, deviendrez une cible pour d'autre, blablabla vous connaissez la suite... La taille des environnements s'avère trop petite : on est très loin du compte question mètres carrés! Résultat, on se retrouve toujours nez à nez avec des rivaux. Il devient alors difficile de terminer ses objectifs avec une meute de tarés vous mitraillant le châssis lancée à vos trousses! RoadKill est donc moche à pleurer, mintéressant à jouer et distille en plus un parfum nauséabond. Là où Carmogeddon faisait rire, et encore, Roadkill n'arrive qu'à mettre mal à l'aise. Plutôt que de travailler les animations des corps accrochés à votre caisse et que vous traînez sur plusieurs centaines de mètres, n'aurait-il pas m'eux valu bosser un peu plus sur le moteur physique ? Pas la peine d'insister plus longtemps : RoadKill est une Infamie dégénérée qui n'aurait jamais du 🚫 voir le jour. Ils sont fous chez Midway!



♠ Le moteur physique est génial : faites du pogo stick avec un 4x4!



♠ Parfois, vous prendrez la place du mitrailleur et devrez tout shooter.



GRAPHISME

Aussi beau que de la PSone... Ca existe encore fin 2003 des graphismes comme ca sur Terre ?

SON

FRED

La partie la moins ratée : les talk-shows idiots des radios ne seront pas doublés...

JOURBILITE

Simpliste, assistée approximative. Moteur physique surréaliste. Prise en main rétrograde.

DUREEDENIE

Franchement, vous vous voyez passer du temps sur une telle épave ? Même en Multi ?

ROAD WARRIOR

- Rien de positif!
- Ça peut faire une cible au ball-trap. Ou servir de sous

ROAD BLOCK

- Moche et inintéressant. Racoleur, mal réalisé,
- Obsolète et dégénérescent.

SUNIE

bock

Heureusement qu'il n'y en a plus Synthèse de tout ce qui se fait da piro dans le jeu vidéo, ce titre he to fond des abysses

E MAGAZINE OFFICIEL



192003 Microsoft Corporation True drains describe. Identicated, Ampaid, Mana, his tages String, Natural Queens States of Natural Corporation True drains described interests of the control of the contro



1 POUR 3. 3 POUR 1 ! >>>

Chaque groupe est composé d'un sprinteur, d'un spécialiste des manœuvres aériennes et d'un gros bourrin. Si le premier permet de réaliser la plupart des actions, le second sera indispensable pour atteindre les endroits élevés ainsi que pour les attaques aériennes. Quant au troisième larron, il s'occupera d'infliger des dégâts conséquents aux opposants trop robustes et pourra même défoncer certaines roches et autres caisses métalliques. La maniabilité étant bien pensée, switcher au bon moment sur le personnage adéquat ne demandera pas énormément de temps d'adaptation. Seuls un œil exercé et de vifs réflexes seront plus difficiles à avoir...



>> Knuckles jette ses amis sur ses ennemis avec une classe peu commune



>>> Gardez toujours un œil sur la jauge d'endurance de votre perso volant.



Lors des affrontements contre les boss, le choix du bon perso sera primordial.



Rien πε peut arrêter la Sonic Team !

ce groupe de départ est loin d'être anodine, à la limite du cornélien. Si la succession des niveaux est identique à toutes les équipes. le jeu ne se pratique pas vraiment de la même façon. Il sera par exemple plus simple de progresser avec le trio formé par Amy, Cream et Big plutôt que celui réunissant Shadow, Rouge et Omega. Pariois aussi, les éléments du décor, passages ou ennemis, seront disposés différemment, modifiant l'approche d'une partie en elle-même. En abordant le sujet, la simplicité des modèles 3D et des textures ne reflète en rien la complexité des tableaux. Malgré une apparence colorée et enfantine, l'architecture soignée des environnements offre des niveaux immenses



♠ Metal Sonic a toujours fasciné les fans.

et véritablement jouissifs à parcourir. Tout comme ses ancêtres en 2D, Sonic Heroes carbure donc au sensationnel. Vertigineuses pointes de vitesse et renversantes montagnes russes sont au programme et l'on retrouve avec plaisir le style de jeu nerveux ainsi que la rapidité légendaire de Sonic premier du nom. Ce côté old school, allié à l'ingéniosité du nouveau système de jeu, fait presque oublier les accrocs techniques, comme les ralentissements ou les problèmes de caméra. Grâce à la variété de ses challenges et sa maniabilité exemplaire, Sonic a quasiment retrouvé sa superbe d'antan. Un retour comme on aimerait en voir plus souvent...



↑ Plus fort que Corinne Charby, vous faites office de boule de flipper !



◆ Sonic Heroes propose des montagnes russes hallucinantes!



GRAPHSME

Simple, clair, coloré et efficace, le visuel ne pêche vraiment que par quelques ralentissements.

FIN

Moins bonne que celle des précèdents opus, la bande-son est affublée de voix mappropriées.

DOUABILITE

Prise en main directe et intuitive parfois gâchée par une disposition énervante des caméras. A part ça...

DUREEDE VIE

Arriver à bout du jeu ne demande pas beaucoup de temps (moins de 10 heures) mais le finir à 100 %...



LE MAGAZINE DEFICIEL XBOX VERDICT



★ En finissant un chapitre au rang A, vous débloquerez des bonus.



↑ Les niveaux sont entrecoupés de scènes tirées du film.



♠ Pour passer ce boss, vous devez réaliser des coups spéciaux.



Un tigre et un dragon tapis dans l'ombre ? Qu'ils y restent!

TIGRE ET DRAGON

DEVELOPPEUR : GENKI
EDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEUR : 1
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUN

sa sortie sur grand écran.

Tigre et Dragon a remporté un énorme succès. Beau, esthétique, prenant. Les critiques se sont répandus en qualificatifs tout aussi élogieux, que ne partagent d'ailleurs pas les habitués de films de Hong Kong. Par contre, son pendant jeu vidéo a le mérite ou plutôt le démérite de mettre tout le monde d'accord : un ratage qui ne fait pas honneur à l'œuvre d'Ang Lee et dont la caractéristique principale se nomme ennui. Tout d'abord à cause de son aspect extrêmement répétit f. En effet, le jeu se compose de trois grandes parties où vous incarnez tour à tour Jen, Shu Lien et Li Mu Bai et vous suivrez l'histoire de leur point de vue.

Ainsi, vous aurez souvent la désagréable sensation de refaire les mêmes n veaux. ce qui, malgré quelques différences, sera effectivement le cas. De plus, les actions se limiteront à combattre des groupes d'ennemis, passer dans une autre zone et en combattre d'autres à nouveau avec. ponctuellement, un duel face à un boss. Au chapitre des problèmes techniques, soulignons la gestion de la caméra assez catastrophique. Elle se caractérise par sa capacité à changer d'angle au plus mauvais moment : pendant la preparation d'un saut ou encore forsque des ennemis vous entourent. Heureusement, il n'y a pas que de mauvaises choses. Prenez par exemple le système de combo de parade. Il permet, en appuyant au bon moment sur le bouton de protection, d'éviter toutes les attaques sans perdre d'énergie. Vous disposez aussi de coups spéciaux exécutables en assommant un adversaire et en l'attrapant. Enfin, en terminant le jeu vous débloquerez un mode Spécial, où vous pourrez refaire la phase de votre choix, et également de nouvelles vidéos. Mais si vous avez vraiment aimé le film et rêvez de revivre ses moments les plus passionnants, investissez plutôt dans le DVD.





♠ De temps à autre, vous aurez quelques sections à la Tomb Raider.



GRAPHISME

Les personnages principaux sont reconnaissables. Les décors dégagent une impression de vide.

50N

SAM

Les belles reprises de la bande originale contrastent avec les bruitages dignes d'un jeu 16 bits.

JOUABILITE

Une fois les parades et les coups spéciaux assimilés, la progression se fait sans soucis majeurs.

DUREEDENIE

Sept heures suffisent pour terminer les trois histoires. Rajoutez le même temps pour le mode Spécial.



font de ce *Tigre et Drugon* un titre A oublier d'urgence.

LE MAGAZINE: DEFICIEL XBOX VERDICT

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

11 0900 702 11

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)







NUDGE Interactive ≥ 3615 0,34 €/mn 0892 0,34 €/mn 0900 0,45 €/mn 3615

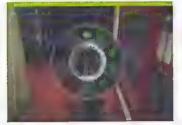
LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)





Plutôt que le plomb ou l'acier froid, Nikki a parfois la possibilité d'opter pour une mise à mort à mains nues. Pour peu qu'elle parvienne à se glisser dans le dos d'un garde, elle pourra l'attaquer en effectuant une série de combos avec le pad. Là, elle se livrera alors à une jolie prouesse d'arts martiaux, sous vos yeux satisfaits. Belle et mortelle Nikki!



>>> En effectuant rapidement cette série de combos, vous exécuterez ce garde en silence.



↑ Il est possible de passer discrètement... ou de flinguer brutalement le garde!



↑ Les cabrioles dans les airs sont souvent nécessaires pour éviter les nombreux pièges.



Ce losange désigne une zone interactive. Celles-ci sont parfois difficiles à trouver.

Malheureusement, c'est aussi dans l'interaction avec ces environnements que réside le principal problème du jeu. Ici, la moindre action, qu'il s'agisse de sauter, de s'agripper ou d'ouvrir une porte, nécessite de repérer la zone adéquate dans le décor, de manière à faire apparaître une petite icône. Or, en pratique, ces zones sont très difficiles à repérer, et on passera souvent à côté d'une opportunité si l'on ne prend pas soin de balayer lentement du regard chaque recoin d'une salle. Pas facile, quand on doit à la fois gérer la surveillance des gardes et certaines situations en temps limité! De quoi rendre les



↑ Il est indispensable de chercher les passages les plus tortueux.

durs challenges du jeu franchement décourageants, d'autant que la maniabilité demeure perfectible. Un strafe déplorable, couplé à une pesanteur excessive du personnage dès lors qu'il tient une arme en main, achève malheureusement de nuire au jeu. Dommage, un peu plus de finition aurait pu faire de Rogue Ops un grand titre. Sympathique mais dispensab e, donc, sauf si vous ne jurez que par l'esthétique japonaise, si le scénario de Metal Gear Solid 2 yous prend le chou, ou si vous trouvez Splinter Cell trop sérieux. Voilà qui fait beaucoup de « si » !

Comme dans tout jeu d'infiltration qui se respecte, on peut déplacer les cadavres des ennemis.

GRAPHISME

Une esthétique nippone sympathique, malgré une certaine pauvreté dans les textures.

SON

Des voix correctes et une ambiance sonore efficace en Dolby 5.1. Classique, quoi.

JOURBILITE

Une prise en main un peu gâchée par des défauts de maniabilite et d'interactivité.

DUREEDEVIE

8 missions, c'est peu, mais celles-ci sont très difficiles. Comptez 10 à 15 heures



de quelques défauts techniques.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



WHIPLASH XPERTISE



↑ Les mulots volent bas, le temps est à la baston!



↑ La cantinière sert des plats visiblement trop relevés. Chaud devant!



↑ Pāques avant l'heure ! Seul Whiplash utilise des lapins vivants.



↑ Le résultat d'une exposition toxique.



A dos de fouine, Redmond apprécie la balade sur la rampe!



♠ Pas cuites mais explosées, les poules réapprennent à voler.



↑ Lapin vole, lapin tournoie, lapin tape. Le rongeur à tout faire...

la bonne cause avant tout ! D'autres séances de tortures « utiles » lui sont infligées tels la destruction des décors pour ruiner la Genron ou l'essorage intensif dans un mécanisme d'ouverture de porte. D'ailleurs, délivrer certains prisonniers est aussi prétexte à faire dans le trash gentillet. Par exemple, on doit détruire des canons lance-rongeurs et tirer à vue au canon lance-poules ! Autre note pimentée, le combat contre la cantinière hystérique dans la cafétéria dévastée qui veut vous faire goûter de son fessier par la force... D'autre part, cette échappée belle est bien rythmée, altermant les passages de plates-formes académiques, les combats chaotiques, les énigmes simplistes et les gags

inspirés. Cependant, le jeu s'essouffle après les deux-trois premières heures de découverte enjouée. Les blagues de potaches reviennent en boucle, les missions de sauvetage consistent systématiquement à détruire un appareil d'expérience... On s'aperçoit également que la plupart des mouvements du duo ne servent qu'épisodiquement. En définitive, Whiplash apparaît édulcoré, bridé, pour ne pas dire émasculé... Freiné dans son élan, serait-il trop mignon d'apparence pour s'affirmer hardcore et ainsi désintéresser les plus jeunes ? Toujours est-il que concernant le plausir de jeu pur, on tourne trop vite en rond, comme... une bête en cage !



GRAPHISME

Les bouilles d'hallucinés de Spanx et Redmond sont incroyables ! Sinon c'est souvent en dents-de-scie.

50N

La répartie du lapin est hilarante... mais limitée. Pas de musiques marquantes ni entraînantes.

JOURBILITE

Les combats sont confus et trop bourrins. Níveau plates-formes, on évolue sans trop de souci.

DUREE DE VIE

Après quelques heures, on a tout fait, tout vu ou presque. Idem pour le côté décalé, étrangement bridé...

POILUS! La réalisation soignée. L'esprit et le design trash! De bonnes pelites idées. FIPOILS... Un brin trop simpliste. Les caméras à subir! Ca tourne vite en rond. When the subir is the subir is conceptuellement subir surprise des foires.

attachées et attachantes manquent

de variété et de tenue...

LE MAGRZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

En mode Permis de Sortir. vous pouvez aller d'une maison à l'autre au volant de votre voiture. Il suffit de sélectionner le véhicule puis de choisir si vous voulez rendre visite à quelqu'un ou bien déménager. Dans les deux cas, votre Sim monte en voiture et roule, sans votre intervention, jusqu'à l'objectif. Cela permet de meubler pendant les longs temps de chargement.



>> Impossible de se repérer. La carte sert seulement à décorer et rien de plus.



♠ Le scooter, un bon moyen d'aller rapidement saluer ses voisins.



↑ Vous devez même coucher avec des inconnus pour réussir des missions.



♠ La taille de votre famille se limite à quatre personnes.



Permission de sortir refusée! Vous avez des familles entières à faire vivre ici

LES SIMS : PERMIS DE SORTIR

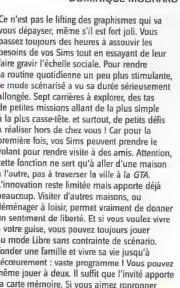
DOMINIQUE MOLINARO

DEVELOPPEUR : MAXIS **EDITEUR: ELECTRONIC ARTS GENRE: GESTION** NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 PRIX : ENVIRON 60 € DISPONIBLE: OUL

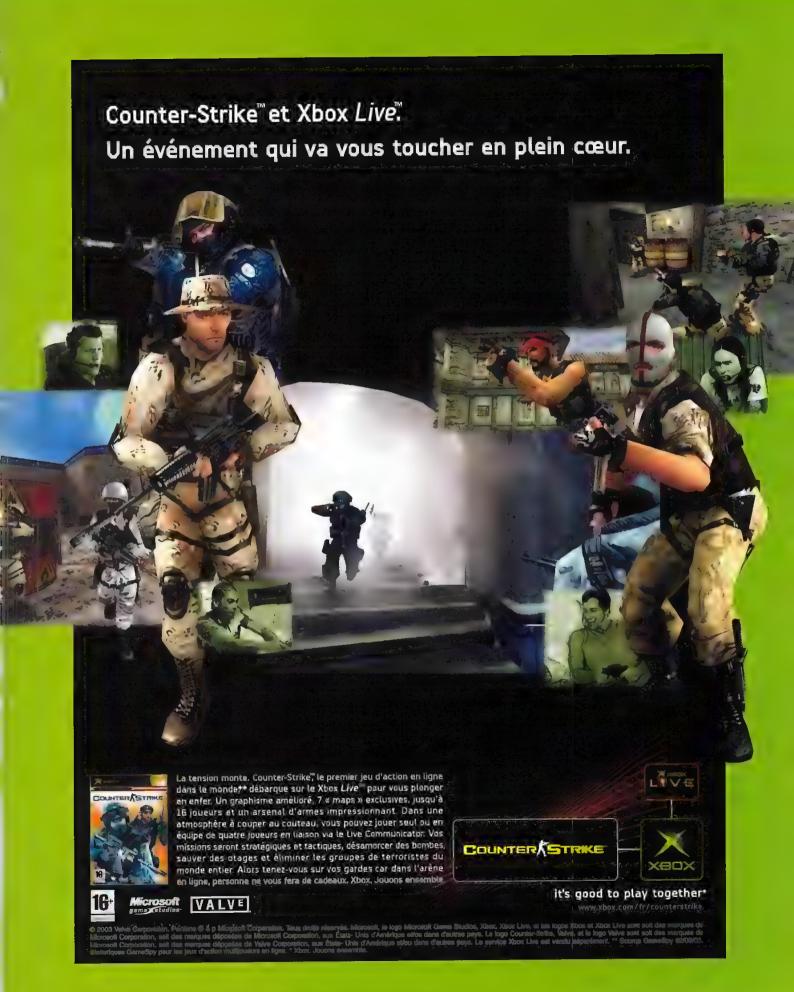
orti il y a moins d'un an sur Xbox, Les Sims remettent le couvert. Dans le précédent épisode, vous avez pu vivre la vie d'un avatar et de sa famille dans une ville tout à fait banale. Vous

avez passé des dizaines d'heures à les nourrir, les envoyer aux toilettes et les coucher tôt pour qu'ils soient en forme avant d'aller au boulot. Améliorer leurs compétences, organiser des rendez-vous coquins ou leur faire gagner beaucoup d'argent, tout ça vous connaissez déjà. (Et si vous n'y avez pas joué, vous n'avez qu'à l'imaginer !) Alors rassurez-vous amoureux d'une vie sans surprise, Permis de Sortir améliore l'original sans changer la recette.

Ce n'est pas le lifting des graphismes qui va vous dépayser, même s'il est fort joli. Vous passez toujours des heures à assouvir les besoins de vos Sims tout en essayant de leur faire gravir l'échelle sociale. Pour rendre la routine quotidienne un peu plus stimulante. le mode scénarisé a vu sa durée sérieusement allongée. Sept carrières à explorer, des tas de petites missions allant de la plus simple à la plus casse-tête, et surtout, de petits défis à réaliser hors de chez vous ! Car pour la première fois, vos Sims peuvent prendre le volant pour rendre visite à des amis. Attention, cette fonction ne sert qu'à aller d'une maison à l'autre, pas à traverser la ville à la GTA. L'innovation reste limitée mais apporte déjà beaucoup. Visiter d'autres maisons, ou déménager à loisir, permet vraiment de donner un sentiment de liberté. Et si vous voulez vivre à votre guise, vous pouvez toujours jouer au mode Libre sans contrainte de scénario. Fonder une famille et vivre sa vie jusqu'à l'écœurement : vaste programme ! Vous pouvez même jouer à deux. Il suffit que l'invité apporte sa carte mémoire. Si vous aimez ronronner devant des jeux de gestion de vie quotidienne, vous allez vous régaler.







Au cas où vous auriez manqué un numéro (clest mal !), voiei un récapitulatif des tests déjà effectués.





TEST: nº18 DEMO: nº18 - VE



JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non _	n°5	14/20]
007: OPERATION NIGHTFIRE	action	non	nº10	16/20
4X4 EVO 2	COURSE	non	nº5	10/20
AGGRESSIVE INLINE	glisse	nº8	nº7	13/20
ALIENS VS PREDATOR	stratégie	non	n°19	10/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	nº6	11/20
ALTER ECHO	action	поп	nº21	13/20
AMPED	glisse	nº2	nº1	16/20
AMPED 2	glisse	поп	nº23	16/20
ARTIC THUNDER	course	non	nº2	6/20
ATV2	course	nºii	n°13	15/20
AZURIK	action/aventure	non	nº6	4/20
BACKYARD WRESTLING	baston	non	n°23	5/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	non	nº14	15/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	non	nº16	4/20
BATMAN THE RISE OF SIN TZU	beat'em all	non	nº22	12/20

поп

nºZ

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDIC
CAPCOM VS SNK 2 EO	baston	non	nº13	14/20
CEL DAMAGE	action	n°3	n°2	6/20
CHASE	action	nº8 et 9	. п⁰8	8/20
CIRCUS MAXIMUS	course	nº6	nº6	6/20
CLUB FOOTBALL	sport	non	n°22	6/20
COLIN MCRAE 3	course	nº8 et 14	nº9 et 16	14/20
COMMANDOS 2	stratégie	поп	nº7	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	nº6	nº7	16/20
CONFLICT DESERT STORM II	action/stratégie	n°20	nº21	14/20
COUPE DU MONDE	sport	поп	nº4	15/20
COUNTER-STRIKE	action/stratégie	non	nº24	13/20
CRASH	action	nº4	nº3	12/20
CRASH BANDICOOT	action	nº5	nº3	13/20
CRASH NITRO KART	course	поп	n°23	11/20
CRAZY TAXI 3	action	nº7	nº7 et 16	11/20
CRIMSON SEA	action	non	nº7	11/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	nº15	12/20



BATMAN VENGEANCE

COLIN MCRAE RALLY 04 - GENRE . COURSE TEST: n°21 - DEMO: n°20 - VERDICT 17/20



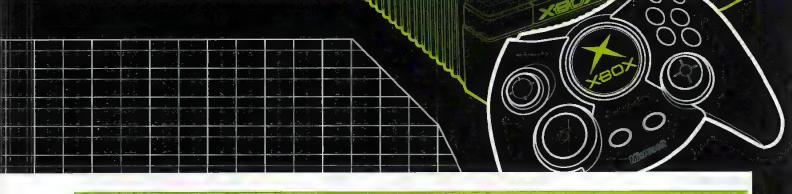
11/20

CRIMSON SKIES - GENRE: shoot em up



BATTLE ENGINE AQUILA	course	nº7 et 11	nº11	13/20
EATTLESTAR GALACTICA	shoot'em up	non	n°23	14/20
BIG MUTHA TRUCKERS	course	non	nº12	13/20
BILBO LE HOBBIT	action/aventure	non	n°23	14/20
BLACK STONE	action	пол	n°21	6/20
BLADE 2	action	поп	nº8	8/20
BLINX	action/réflexion	nº]]	n°9	15/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	поп	n°2	14/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	nº12	11/20
BLOODWAKE	action	n°2	nºî	11/20
BLOODY ROAR EXTREME	baston	non	n°23	11/20
BMX XXX	sport	non	nº11	11/20
BRAQUAGE A L'ITALIENNE	course	nº19 et 20	nº20	8/20
BRUCE LEE	action	поп	nº6	4/20
BUFFY: CHAOS BLEED	action	non	nº2Z	13/20
BURNOUT	course	non	nº3	12/20
BURNOUT 2	course	поп	nº16	15/20

DARK SUMMIT	glisse	n°5	nº1	12/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	nº1	4/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	поп	nº4	11/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	nº3	nº1	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	non	nº11	16/20
DEADLY SKIES	action	nº4	nº2	14/20
DEATHROW	sport	п°9	nº8	8/20
DEFENDER	action	non	nº15	11/20
DEFENDER OF THE CROWN	stratėgie	non	n°22	7/20
DIE HARD VENDETTA	Doom-like	non	nº18	5/20
DINO CRISIS 3	action	nº21	n°23	11/20
DISNEY SKATE EXTREME	glisse	nº22	п°21	15/20
DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	non	nº14	15/20
DR MUTO	plates-formes	nº14	nº13	13/20
D&D HEROES	action/RPG	non	nº21	15/20
DYNASTY WARRIORS 3	beat'em all	non	n°9	13/20
DYNASTY WARRIORS 4	beat'em all	non	nº23	13/20







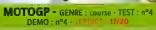


MGS 2 SUBSTANCE - GENRE infiltration TEST: xº12 - DEMO: non - VERDICT 17/20

MORROWIND - GENRE : RPG TEST : n°8 - DEMO : non - VEROICT - 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
EGGO MANIA	réflexion	non	nº8	8/20	HARRY POTTER 2	action/aventure	non	nº10	15/20
ENCLAVE	action/aventure	nº6	nº6	16/20	HARRY POTTER - QUIDDITCH	sport	non	nº23	12/20
ESPN NBA BASKETBALL 200	4 sport	non	n°23	16/20	HITMAN 2	action/aventure	nº8	nº8	14/20
ESPN NFL	sport	non	п°22	17/20	HULK	action	nº17	non	14/20
ESPN NHL	sport	nº22	n°22	16/20	HUNTER: THE RECKONING	action	nº7	n°5	16/20
ESPN SNOWBOARDING 2	glisse	non	n°3	10/20	HUNTER: REDEEMER	action	mm	nº24	13/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	gon	n°2	5/20	INDIANA JONES	action/aventure	nº13 et 17	nº13	14/20
EVIL DEAD	action	non	nº18	9/20	ISS 2	sport	nan	nº3	8/20
F1 2002	course	nº4	nº2	14/20	JEDI OUTCAST	action/aventure	поп	nº9	13/20
FI CARREER CHALLENGE	course	non	nº17	5/20	JET SET RADIO FUTURE	action	п°5	nº2	16/20
FIFA 2003	sport	pon	nº9	16/20	JUDGE DREDD	Doom-like	non	п°21	8/20
FIFA 2004	sport	non	n°22	16/20	JURASSIC PARK	stratégie	nº17	nº14	13/20
FILA TENNIS	sport	non	п°9	6/20	KAT LA ROUGE	action	non	nº3	10/20
FIREBLADE	action	nº12	nº13	8/20	KELLY SLATER PRO SURFER	sport	mon	nº8	15/20
FOURMIZ	course	non	nº6	5/20	KO KINGS 2002	sport	non	nº2	15/20
FORD RACING 2	course	non	n°22	13/20	KUNG FU CHAOS	action	n°15 et 17	nº15	15/20
FREAKY FLYERS	course	DOB	nº21	14/20	L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratėgie	поп	nº3	15/20







MOTOGP 2 - GENRE : course - TEST : nº16 DEMO : nº16 - › ERDICT _18/20



PANZER DRAGOON ORTA • GENRE : action TEST : n°13 • DEMO : n°13 et 14 • VERDICT : 16/20

FREEDOM FIGHTERS	action	n°21	nº20	14/20
FREESTYLE METAL X	sport	n°20	nº21	10/20
FURIOUS KARTING	course	nº10	nº11	10/20
FUTURAMA	action/aventure	л°17	nº18	11/20
FUZION FRENZY	action	nº1	nºi	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action/aventure	non	nº6	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	пол	п°1	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	nº11 et 14	nº10	15/20
GHOST RECON ISLAND THUNDER	action/stratégie	n°19	n°21	14/20
GLADIATOR	action/aventure	pon	n°22	8/20
GLADIUS	stratégie	non	n°23	15/20
GODZILLA	action	naa	nº16	10/20
GRABBED BY THE GHOULIES	action	nº23	n°23	14/20
GROUP S CHALLENGE	course	поп	nº20	11/20
GTA + VICE CITY	action	пол	n°24	15/20
GUN METAL	action	nº6	n°4	14/20
GUN VALKYRIE	action	nº3	nº3	13/20

	540		7/20
******	n-18		7/20
aventure	non	nº8	10/20
aventure	กอก	n°23	15/20
action/aventure	n°21	nº23	12/20
action/aventure	non	nº8	13/20
action	non	n°23	14/20
baston	non	nº6	4/20
baston	DOD	n°13	7/20
action	non	nº13	14/20
stratégie	non	nº14	14/50
sport	man	n°23	15/20
action	nº10	nº7	10/20
course	nan	nº23	12/20
action/Doom-like	non	ก•19	10/20
course	nº1	nº1	9/20
sport	ü <u>a</u> ð	nº7	13/50
sport	non	nº20	16/20
	action/aventure action/aventure action baston baston action stratégie sport action course action/Doom-like course sport	aventure non aventure non action/aventure non action/aventure non action non baston non baston non stratégie non sport non action n°10 course non action/Doom-like non course n°1 sport n°9	aventure non n°8 aventure non n°23 action/aventure n°21 n°23 action/aventure non n°8 action non n°23 baston non n°13 action non n°13 action non n°14 stratégie non n°14 sport nun n°23 action n°10 n°7 course non n°19 course n°1 n°1 sport n°9 n°7

XHAUSTIS SUITE





RAINBOW SIX 3 - GENRE : action/strategie TEST : n°22 - DEMO : n°21 - VERDICT . 17/20



RACING EVOLUZIONE - GENRE : course TEST: n°12 - DEMO: n°14 et 16 · VERD CT

len .	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
MAGIC BATTLEGROUNDS	action/stratégie	nº22	n°23	8/20]	NHL 2002	sport	non	n°2	14/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	nº10	13/20	NHL 2003	sport	non	nº7	13/20
MATRIX	action	non	nº16	11/20]	NHL 2004	sport	non	nº20	15/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	nº12	nº7	13/20	NHL 2K3	sport	поп	nº13	15/20
MAX PAYNE	action	nº5	nº1	16/20]	NHL HITZ PRO	sport	non	n°22	14/20
MECHASSAULT	action	n°15	nº10	16/20	NHL HITZ 2002	sport	nº1	nº2	15/20
MEDAL OF HONOR	Doom-like	поп	nº10	16/20]	NHL HITZ 2003	sport .	non	nº9	13/20
MOH SOLEIL LEVANT	Doom-like	non	nº23	9/20	NICKELODEON	action	non	nº10	5/20
METAL DUNGEON	RPG	non	nº21 -	5/20]	NIGHTCASTER	action/aventure	non	nº5	11/20
MICRO MACHINES	course	nº10	nº10	11/20	OBI-WAN: STAR WARS	action/aventure	non	nº2	12/20
MIDNIGHT CLUB II	course	non	nº18	15/20	ODDWORLD	aventure	nº3	nºt	15/20
MIDTOWN MADNESS 3	course	non	л ^о 18	12/20	OTOGI	action	nº19	nº20	14/20
MISSION: IMPOSSIBLE	action/stratégie	non	n°24	14/20]	OUTLAW GOLF	sport	non	nº11	12/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	n°5	8/20	OUTLAW VOLLEYBALL	sport	nº20	n°20	11/20
MINORITY REPORT	action	поп	nº16	9/20	PARIS DAKAR 2	course	n°2	non	4/20
METAL ARMS	action	nº22	nº23	14/20	PHANTASY STAR ONLINE	RPG	non	nº18	15/20
MONOPOLY PARTY	réflexion	non	nº11	7/20]	PHANTOM CRASH	action	non	nº12	14/20
MORTAL KOMBAT	baston	non	nº13	13/20	PIRATES DES CARAIBES	action/aventure	non	nº20	11/20
MITY CELEBRITY DEATHMATCH	baston	non	nº23	5/20	PRISONER OF WAR	action/aventure	non	nº6	12/20
MURAKUMO	action	non	nº16	3/20	PRO BEACH SOCCER	sport	non	nº19	7/20



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



STAR WARS KOTOR - GENRE ; RPG TEST : nº20 - DEMO : non - VERDICT 18/2



MX 2002	course	non	nº4	4/20
MX SUPERFLY	course	nº14	nº12	4/20
MYST III EXILE	aventure	non	nº8	14/20
NBA 2K3	sport	non	nº13	13/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	nº12	nº10	8/20
NBA INSIDE DRIVE 2004	sport	n°24	nº24	13/20
NBA JAM 2004	sport	non	n°22	13/20
NBA LIVE 2002	sport	non	nº2	14/20
NBA LIVE 2003	sport	поп	nº10	16/20
NBA LIVE 2004	sport	non	n°22	15/20
NBA STREET 2	sport	non	nº16	16/20
NEED FOR SPEED PI 2	course	поп	nº8	13/20
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	course	non	n°23	11/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	nº6	5/20
NFL 21(3	sport	non	nº13	16/20
NFL FEVER 2003	sport	non	п°9	16/20
NFL FEVER 2004	sport	'n°21	n°21	15/20

PRO CAST SPORTS FISHING	sport	non	nº22	4/20
PROJECT GOTHAM	course	nº1	nº1	16/20
PROJECT ZERO	action/aventure	поя	nº15	15/20
QUANTUM REDSHIFT	course	nº11	nº8	15/20
RALLISPORT CHALLENGE	course	nº4	nº2 et 16	16/20
RALLY FUSION	course	поп	nº12 et 16	13/20
RAYMAN 3	plates-formes	non	nº14	16/20
RED CARD SOCCER	sport	non	nº6	10/20
RED FACTION 2	Doom-like	nº17	non	11/20
REIGN OF FIRE	action	п°12	nº9	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	nº10	14/20
ROCKY	sport	nº12	nº9	15/20
ROGER LEMERRE 2003	stratégie	поп	nº10	13/20
ROLAND GARROS 2003	sport	non	nº20	5/20
ROLLER COASTER TYCOON	stratégie	non	nº15	5/20
ROLLING	sport	nº21	n°22	9/20
SAVAGE SKIES	action	non	nº14	5/20







VERDICT 14/20 5/20

13/20

12/20

17/20 17/20

16/20

16/20 11/20

15/20

14/20

15/20

11/20

9/20

4/20

17/20 12/20

8/20

13/20 12/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	jEU	GENRE	DEMO	TEST
SEABLADE	action	non	nº16	12/20	THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	non	nº14
SECRET WEAPON OVER NORMAND	Yshoot'em up	non	n°23	12/20	THE SIMPSONS	action	non	n°2
SEGA GT 2002	course	n°9	nº10 et 16	13/20	THE SIMPSONS HIT AND RUN	action	non	n°23
SEGA GT ONLINE	course	non	nº23	13/20	THE THING	action/aventure	поп	nº7
SERIOUS SAM	Doom-like	non	nº10	14/20	TIGER WOODS 2003	sport:	nº11	nº10
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	п°7	13/20	TIGER WOODS 2004	sport	n°21	n°20
SHENMUE II	action/aventure	n°13	nº14	16/20	TIMESPLITTERS 2	Doom-like	поп	nº9
SHREK	action	non	п°2	4/20	TOCA RACE DRIVER	course	nº14	nº14
SHREK SUPER PARTY	action	поп	nº15	8/20	TOEIAM & EARL III	plates-formes	nº12	nº13
SILENT HILL 2	act.on/aventure	non	nº7	15/20	TONY HAWK 3	glisse	non	nº2
SLAM TENNIS	sport	non	n°5	12/20	TONY HAWK 4	glisse	поп	nº10
SOCCER SLAM	sport	non	nº8	15/20	TONY HAWK'S UNDERGROUND	glisse	non	n°23
SOLDIER OF FORTUNE II	Doom-like	non	nº19	9/20	TOTAL IMMERSION RACING	course	non	nº10
SPEED KINGS	course	nº17	ภอก	6/20	TOUR DE FRANCE	sport	non	nº5
SPIDER-MAN	action	nº6 et 14	n°4	13/20	TOXIC GRIND	sport	non	11011
SPLASHDOWN	course	nº12	nº6	13/20	TRANSWORLD SNOWBOARDING	glisse	non	nº9
SPY HUNTER	action	non	nº6	7/20	TRANSWORLD SURF	glisse	non	_ II ⁰ 1
SSX TRICKY	glisse	non	nº4	16/20	TRUE CRIME: STREETS OF LA	action/aventure	non	nº23
SSX 3	glisse	nº22	u ₆ 55	17/20	TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	nº10	nº10
STARSKY & HUTCH	action	non	n°18	12/20	UFC TAPOUT	baston	поп	nº6



TUROK - GENRE: action TEST nº7 DEMO: non - VERDICT 17/20



YAGER - GENRE : action - TEST : nº15

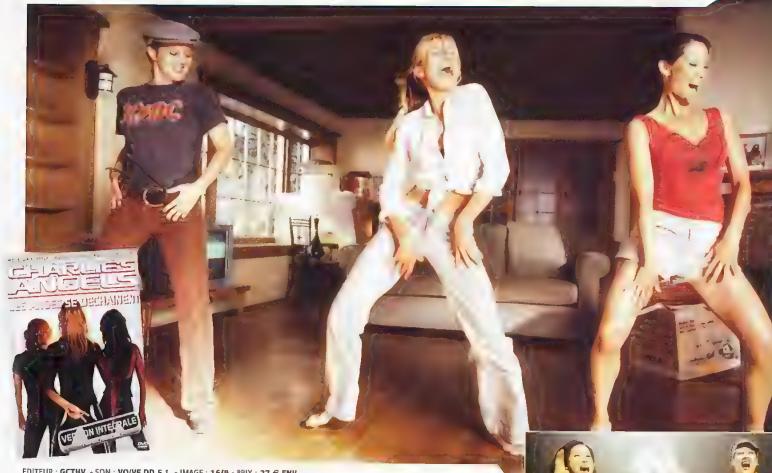


STATE OF EMERGENCY	action	non	nº15	8/20
STREETHOOPS	sport	nº6	nº8	13/20
SUPER BUBBLE POP	réflexion	non	nº2i	2/20
SUPERMAN	action	поп	nº11	10/20
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	action/stratégie	non	n°23	11/20
5W CLONE WARS	action	nº17	non	12/20
SW JEDI ACADEMY	action/aventure	nº24	n°24	13/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	nº7	n°5	11/20
SX SUPERSTAR	course	non	nº18	10/20
SYBERIA	aventure	non	nº22	11/20
TAO FENG	baston	nº16	nº16	13/20
TAZ WANTED	action	nº7 -	nº6	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003		nº10	nº7	13/20
TERMINATOR	action	non	nº9	7/20
TERMINATOR 3	Doom-like	non	nº24	4/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	n°5	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	nº8	7/20

UNREAL CHAMPIONSHIP	Doom-like	поп	nº10	16/20
URBAN FREESTYLE SOCCER	sport	non	n°24	7/20
VEXIX	plates-formes	nº13	nº14	15/20
VOODOO VINCE	plates-formes	nº21	n°22	16/20
V-RALLY 3	course	nº15	n°15	12/20
WALLACE & GROMIT	plates-formes	non	nº22	11/20
WAKEBOARDING UNLEASHED	glisse	nº17	non	14/20
WHACKED!	action	пол	nº11	8/20
WORLD RACING	course -1	non	nº13	14/20
WORLD SNOOKER 2003	sport	non	n°18	8/20
AAOKED SUPPLIER TOOS		Halt	U_10	
WORMS 3D	action/réflexion	пол	n°22	13/20
				13/20 15/20
WORMS 3D	action/reflexion	пол	n°22	13/20 15/20 4/20
WORMS 3D WRECKLESS	action/réflexion action	non nº2	n°22 n°2 et 16	13/20 15/20 4/20 11/20
WORMS 3D WRECKLESS WTA TENNIS	action/reflexion action sport	non nº2 non	n°22 n°2 et 16 n°6	13/20 15/20 4/20 11/20 10/20
WORMS 3D WRECKLESS WTA TENNIS WWE RAW	action/reflexion action sport baston	non nº2 non	n°22 n°2 et 16 n°6 n°8	13/20 15/20 4/20 11/20

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR: JEAN-FRANÇOIS MARIOTT!



EDITEUR : GCTHV. - SON · VO/VF DD 5.1. - IMAGE · 16/9 - PRIX : 27 € ENV.

CHARLIE'S ANGELS 2 LES ANGES SE DECHAINENT

Les anges ont définitivement un sexe !

Une mystérieuse criminelle obtient l'accès à la banque de données des protections de témoins, une information très convoitée. Heureusement, les anges de Charlie veillent!

LE FILM. Il est très difficile de parler de Charlie's Angels 2 dans cette rubrique. plus encore que du premier opus. Parce que ce film en particulier représente à peu près tout ce qu'on peut imaginer, sauf une lecon de cinéma. Mise en scène brouillonne au possible, scénario incompréhensible, humour racoleur... Et pourtant Charlie's Angels fascine. Avant tout, et on ne va pas vous faire de dessins, par l'anatomie et la fraîcheur délirante de ses trois bimbos,

mais également par ses cascades improbables, son rythme effréné et son absence totale de complexes. Un peu comme un enfant un peu idiot, mais qu'on pardonnerait aisément parce qu'il serait rigolo, qu'il ferait des cascades dans le jardin et, accessoirement, parce qu'il serait gaulé comme Cameron Diaz, Lucy Liu ou Drew Barrymore.

LE DVD. Un DVD unique bien gavé... trop, peut-être. L'image en pâtit un peu, et ne se montre pas à la hauteur des canons actuels. Une définition perfectible, une compression un peu trop visible : vollà qui est dommage pour un film aussi spectaculaire. Mais ne chipotons pas ! Au moins les pistes

son, en Dolby Digital 5.1, s'avèrentelles efficaces, faisait ainsi oublier l'absence de DTS. D'ailleurs, le mixage français se révèle un chouja plus percutant, même si les voix doublées, comme souvent, sont mixées de manière un peu trop présente. Au rayon des suppléments, Gaumont Columbia nous propose deux commentaires audios dispensables et toute une série de documentaires très sérieux sur le tournage, plus quelques bonus plus légers. Rien que du très anecdotique cependant, tant il semble difficile de discourir sur un tel film!

www.columbiatristar.fr/k/charlies





FDITFUR: WARNER - SON: VO/VE MONO/STEREO - IMAGE: 4/3 - PRIX: 75 € ENV.

COFFRET TEX AVERY 4 DVD

Cœur de louuuuup!



De 1942 à 1955, la quasi intégralité de l'œuvre de Tex Avery au sein de la MGM. LE FILM. Tex Avery n'a pas commencé sa carrière à la MGM en 1942. Auparavant, il avait déjà contribué à créer les Looney Tunes pour la Warner. Mais son œuvre la plus personnelle, la plus créative, la plus

aboutie, il l'accomplira durant ces 14 années à la MGM, la période couverte par le présent coffret. L'occasion pour les nostalgiques de retrouver tous les animés si souvent diffusés à la Dernière Séance, et pour la jeune génération de découvrir qu'il y a eu des génies de l'animation (et de l'humour)

en dehors de Disney et des Japonais. Imaginez : Droopy, le Loup, l'écureuil fou... C'est bien simple, Tex Avery, c'est un sommet burlesque, un pic d'audace visuelle peut-être jamais égalé depuis. Quel dommage, dans ce cas, que l'éditeur ait cru bon de censurer une poignée d'animés, pour des raisons politiquement correctes assez ineptes. L'intégrale porte donc une appellation usurpée, mais

l'achat s'impose néanmoins. LES DVD. Un bien joli coffret, pour une collection d'animés qui souffrent souvent de l'absence de restauration. L'image semble donc sale et datée, mais le son rattrape cette erreur. Le mono d'origine est plutôt clair, mais c'est le remixage en arkamys qui parvient à convaincre avec ses effets de spatialisation. Ca ne vaut

pas un bon Dolby, mais on apprecie le geste! Dommage que du côté des suppléments, ce soit plutôt la misère, hormis 3 animés de la période Warner et quelques croquis. Les plus gourmands devront donc investir dans l'édition 5 DVD, autrement plus coûteuse...

SITE.

www.texavery.com

EDIT. · METROPOLITAN - SON: VO/VF DD 5.1/VO DTS - IMAGE: 16/9 -PRIX: 27 € ENV

L'œil dans le ciel

Dans un futur proche, un cadre moyen tente de remédier à l'ennui de son existence en s'enrôlant comme espion dans une puissante compagnie. La rencontre avec une mystérieuse femme fatale va vite le plonger dans une spirale de paranoïa. LE FILM. Même s'il demeure une adaptation absolument officieuse, Cypher est sans doute la meilleure illustration à l'écran de l'œuvre de Philip K. Dick. On reconnaîtra bien sûr l'intrigue de Total Recall, mais surtout l'univers, le traitement des personnages et la tendance à la parano et aux identités fracturées chères à l'auteur de Ubik. Un mélange sous l'influence du cinéma d'espionnage US et britannique (période 1960-70), de l'aveu même du scénariste. Et tout ça dans un petit film fauché, réalisé par l'artisan génial de Cube, Vincenzo Natali, qui se plonge ici dans un autre univers labyrinthique : celui de l'esprit humain. A ne manquer sous aucun



prétexte, surtout que c'est une autre bonne raison de contempler Lucy Liu sur votre écran. LE DVD. Une image superbe pour un film à la photographie pourtant exigeante : couleurs très

glacées, excellente définition, compression impeccable... Même constat pour un son plein de pêche, aux basses puissantes et aux arrières intelligemment utilisées. Et joie! une piste est consacrée au DTS VO,

avec une clarté et une puissance encore supérieure par rapport au Dolby. En matière de bonus, on est gâté avec un commentaire audio, des scènes coupées, des interviews, un reportage sur les effets visuels et un making of, le tout de qualité. On y trouve même une série de bandes-

annonces de films d'espionnage qui ont inspiré le scénariste de Cypher.

www.cypher-le-film.com

Il faut toute l'admiration de Berreb envers le gentil Kevin Costner pour escamoter les défauts de ce Robin des Bois version 1991. Mais tout le monde connaît le film, et ce n'est pas le lieu d'un débat. Tout au plus pourra-t-on noter que la version longue qui justifie cette nouvelle sortie DVD ne s'impose pas vraiment, la dizaine de minutes rajoutées étant tout sauf

essentielle. Pour fans seulement. Prix 23 € env.

L'ETOPSE DES HEROS

Ce film réalisé par Philip Kaufman en 1983 demeure encore à l'heure actuelle l'une des plus belles épopées modemes. Aucun film n'a jamais, avant ou après, capté avec autant de fougue et d'intelligence la conquête du ciel par une poignée d'hommes.

Un DVD indispensable, bourré de bonus, même si la qualité du master numérique n'a pas varié d'un pouce depuis la précédente édition.

Prix 26 € env.

Loïs et Clark avait beau être une série fauchée, on se souvient de son romantisme et de son ironie avec une vraie nostalgie. Une recette que Smallville tente de reproduire, mais dans un contexte adolescent et sans l'ironie. Alors oui, il y a quelques bonnes idées le traitement de Lex Luthor, par exemple. Mais le récit avance trop lentement et de manière trop « soap » pour faire de cette saison 1 un achat indispensable.

Prix 40 € env. le coffret.

LES LOIS DE L'ATT

La précédente adaptation ciné de l'écrivain Bret Easton Ellis, American Psycho, était calamiteuse. Il aura donc fallu l'intervention de Roger Savary, le pote de Tarantino, pour rendre justice à l'univers décadent de l'auteur américain. Une vraie réussite de noirceur et d'ironie, avec quelques comédiens hors pairs et une réalisation inventive, maigré quelques tics de mise en scène. Prix 27 € env.



PROJEXION PRIVEE

DESTINATION FINALE 2

Le premier Destination Finale renouvelait avec imagination le thème du slasher, en confiant le rôle à la mort elle-même. qui s'abattait sur les personnages à travers des séries de coïncidences. Ce deuxième opus pousse cette logique jusque dans ses retranchements, avec des mises à mort sacrément retorses,

et surtout incroyablement gore. C'est jubilatoire! Prix 22 € env.

MALEFIOUE

MALEFIQUE

LARRY FLYNT

Un film fantastique français, c'est déjà très rare. Mais quand

celui-ci se permet de lorgner du côté de Lovecraft dans son scénario, ca mérite le coup d'œil. Et malgré son budget limité et quelques faiblesses narratives, Maléfique s'avère très sympathique, au moins pour sa tentative de renouvellement

d'un genre qui, en France, demeure très moribond. A louer, au moins par curiosité. Prix 25 € env.

LARRY FLYNT - ED. SPECIALE

Une nouvelle édition très belle pour

ce film controversé de Milos Forman. Un pamphlet sur la liberté d'expression basé sur la vie d'un éditeur de revues de charme américain ? Pourquoi pas ! D'ailleurs, les nombreux suppléments n'hésitent pas à revenir sur ce fameux Larry Flynt, patron du magazine Hustler, rivé dans un fauteuil roulant

après avoir reçu une balle au cours de sa lutte contre la censure. Un excelient DVD. Prix 27 € env.

PERDITA DURANGO

A l'origine, il y a un livre de Barry



Gifford, qui inspira le Sailor et Lula de Lynch. Perdita Durango en était l'un des personnages, incarné par Isabelle Rossellini. Dans ce nouveau film, le propos se fait plus punk, à l'instar de son réalisateur, Alex de la Iglesia (Action Mutante, Le jour de la Bête). Le résultat ne lésine pas

sur la violence graphique, et mérite le coup d'œil... pour amateurs avertis seulement ! Prix 20 € env.

EDITEUR : GCTHV - SON : VO / VF DD 5.1 - VO DTS - IMAGE : 16/9 - PRIX : 29 € ENV.

TERMINATOR

Une recette éprouvée



d'une vingtaine d'années, se retrouve poursuivi par une Terminatrix et assisté par l'inévitable T-800.

LE FILM. On a pu lire le pire et le meilleur au sujet de ce T3 qu'on n'attendait plus. Le pire, des bouches de tous ceux qui furent déçus par l'absence de James Cameron sur le projet. Le meilleur, des autres, ceux jamais qu'une série B sympathique. Aux oubliettes, donc, les ambitions de Cameron, Son remplaçant, Jonathan Mostow, se contente désormais d'aligner des scènes d'action codifiées depuis longtemps, en y ajoutant un second degré pas toujours bienvenu.

On retiendra tout de même une scène

de poursuite vraiment bluffante, car réalisé en live, sans les délires numériques d'un Matrix Reloaded. Et puis il y a la fin, qui ose enfin en finir avec une situation mise en place des le premier Terminator. Ce qui ne signifie pas forcément que ce troisième opus sera le dernier... Bien au contraire, il semble bien que la saga soit prête pour l'étape suivante ! L'occasion de lui donner un second souffle ? LES DVD. Un DVD de grande classe, doté d'une image superbe de netteté et de contraste. Propre, bien

compressée, elle n'est égalée que par la qualité du mixage son, particulièrement formidable en VO DTS. Malheureusement, les bonus ne suivent pas forcément ; s'ils s'avèrent nombreux dans cette édition collector, ils n'en demeurent pas moins d'un intérêt très relatif. Les featurettes se succèdent, le bêtisier

n'est ni amusant ni intéressant, et le making of du jeu vidéo ne vaut que par sa drôlerie involontaire...

www.columbiatristar.fr

EDITEUR : WARNER - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 4/3 - PRIX : 60 € ENV.

SIX FEET UNDER - SAISON

Le blues du croque-mort

Après le décès du patron d'une entreprise de pompes funèbres, ses deux fils en reprennent la direction. Névroses au quotidien pour une famille américaine à l'ombre de la grande faucheuse

LES EPISODES. Nous vivons une époque riche en série TV exceptionnelles. Mais aucune d'entre elles n'égale l'originalité de Six Feet Under, A leur manière, Oz, les Soprano ou 24H ne font que renouveler avec talent de vieux concepts : le film de prison, de gangster, d'espionnage... Alors que Six Feet Under représente ce qui se fait de plus gonflé actuellement, la preuve flagrante d'une vraie maturité de la TV américaine (au moins câblée...) : une famille de croque-morts, des sujets morbides au possible, des névroses par grappes, et le tout assorti d'ironie et de tendresse. Pas étonnant, d'ailleurs, qu'on y retrouve le scénariste d'American Beauty. Bref, une série fascinante, à l'audace rare, qu'il faut absolument découvrir, pour peu qu'on ne soit pas seulement abonné à l'action sur petit écran.

LES DVD. Un bien joli coffret, et des galettes numériques tout aussi réussies. Passons sur le format proposé ici, du 4/3, puisque l'image demeure d'une qualité irréprochable. Mieux encore, le son, tant en VO qu'en VF, est proposé en Dolby Digital 5.1. Et même s'il ne s'agit pas d'une série musclée, les mixages offrent une profondeur et une clarté formidable. Du côté des suppléments, si l'on regrettera l'absence de sous-titres sur les quelques commentaires audios, on appréciera en revanche les



documentaires proposés, assortis d'une scène coupée. Un quasi sans faute

www.hbo.Com/Sixfeetunder





EDITEUR : UNIVERSAL - SON : VO/VF DD5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENV.

2 FAST 2 FURIOUS

Quand le jeu vidéo dévore le cinéma

L'officier Brian O'Conner est désormais en fuite après les événements de Fast & Furious. Réfugié à Miami, il survit de courses illégales, quand il est rattrapé par son ancienne hiérarchie.

LE FILM. On ne va pas yous mentir. Ni se mentir à soi-même. Non, non,

2 Fast 2 Furnous n'est pas un bon film. Scénario ridicule, dialogues improbables, mise en scène clipesque au possible... On serait très proche de la catastrophe si on devait juger cette chose comme un film ordinaire. Or ce n'est rien de tout ça ! 2 Fast 2 Furious. plus encore que son prédécesseur,

ne vaut que pour ses scènes de course, et c'est tout. Et force est de reconnaître

que celles-ci sont assez impressionnantes, à un point tel qu'on quitte rapidement le domaine du vraisemblable pour celui d'une sorte de jeu vidéo non interactif. Tout est là pour conforter cette impression : les musiques, l'esthétique, le montage... Oui, c'est bien du replay classique de jeu de course. La preuve : après

la vision du film, on éprouve le désir compulsif de se jeter sur une bonne partie de PGR2 ou de Vice City!

LE DVD. Sur grand écran, 2 Fast

2 Furious était déjà très impressionnant. Mais force est de reconnaître au home cinéma qu'il booste largement les vertus d'un tel grand spectacle. Et ce qu'on perd en diagonale, on le gagne en puissance sonore et en qualité visuelle : c'est bien simple, votre TV va littéralement briller de mille feux, au moment où vos enceintes vont vrombir, rugir et hurler comme jamais. Un pur DVD de référence, même si le film demeure pour vous très secondaire.

Seul bémol : aucune piste DTS n'est proposée, mais, après tout, le Dolby fait ici plus que des miracles. Evidemment, un tel concept ne s'épanouit guère dans les suppléments, et si ceux-ci ont le mérite du nombre, ils ne proposent en majorité que du très anecdotique.

www.automobile.lycos.fr/fast/furious

ES AUTRES SORTIES DU MOIS



BATTLESTAR GALACTICA

EDITEUR : UNIVERSAL

AVIS : Cette vieille resucée de *Star Wars* ressurgit d'un passé qu'or croyait enterré. Tous aux abris !



DARKNESS

EDITEUR : WILD SIDE

AVIS : Le film de l'excellent réalisateur espagnol de La Sette sans Nam. On essaie de vous chroniquer ça dans le prochain numéro.



HAUTE TENSION

AVIS: Un film d'Isorreur français, oui, mais avec Philippe Nahon, le comédien génial de Seul Contre Tous. On en reparle



JOHNNY ENGLISH

EDITEUR STUDIO CAHAL

AVIS : Les facettes de Mr Bean au cinéma sont-elles aussi drôles quand, comme nous, on a déjà un Fred pour égayer le quotidien ?



LA SAGA DU KUNG FU VOL.3

EDITEUR! HK VIDEO

AVIS: L'exploration du vieux cinéma de kung fu continue. Le coffret Tsui Hark, lui, est repoussé en avril.



LE GRAND BLEU - COLLECTOR

EDITEUR : FPE

AVIS: Il est des films dont on peut dize d'avance qu'on n'en parlera pas pour éviter d'être trop méchant.



MR. SCHMIDT

EDITEUR : METROPOLITAN

AVIS : Jack Nicholson dans son rôle favori de lunatique. La chronique est en cours, rendez-vous le mois producin.



PANIQUE A NEEDLE PARK

EDITEUR : CAPLOTTA FILMS

AVIS : Un des premiers films axec Al Pacino, à redécouvrir à une époque où il cabotinait carrément moins ?



PIRATE DES CARATBES

EDITEUR : BUENA VISTA

AVIS : un film d'avenure très sympathique, qui vaut surtout par le numéro halluciné de Johnny Depp.



GINERO, LA LEGENDE DES 7 MERS

EDITEUR : DREAMWORKS

AVIS : Un animé sympathique sorti des studios Dreamworks.









OU CHACUN

POUR SOI











2 MOIS D'ESSAI OFFERTS**

L'ultime expérience de jeu en ligne haut débit s'appelle Xbox *Live*. Jouez entre amis ou contre plus de 500 000 joueurs dans le monde. Et si vous achetez un des 11 titres sélectionnés dans une gamme de près de 50 jeux compatibles Xbox *Live*, vous pouvez bénéficier d'une offre d'essai de 2 mois au service. Xbox. Jouens ensemble















it's good to play together

Neos et Wanadoù : parteneires Internet haut débit, "Aber, Juvens ensemble, escuts Microsoft Corporation in the stress of the stress of the product Amped 2, "Top spin, Project Golfman, 2, Xhox, Xhox Live et les logie Xhox sont soit des mirques objeceles per Microsoft Corporation aix de la mental de product Corporation aux de la Mandrique sideux de la martin press. Ferrant, Expo Ferrant, lous les logies et ordetione de merçue associaté à Expe Project product déposées de Ferrant Sp.A. X III - 92003 Ubl Soit Entertainment. Tous droits réservée. Galots Van Henneré - Vence / Dargaux Benetux (Dergaux Lomberd S.A.) **2003 Mied Storm Entertainment. Tous droits réservée. Raintoin Storm Entertainment entertainment aux Étaile-Unit d'Amérique et/ou dens d'autres pays. "Pour en sevoir plus sur l'affre traessé dir deux mole su Xbox Live, consulez le coupon d'incorpition présent dans le boile des produits porteurs de l'affre du bles allez sur le bite wewxxiois.com/in/Ne. L'offre d'esser de la Xbox Live act valible du 01/170/3 au 31/03/04 (Carte de crédit en cours de validité et connexion intermet haut debit reduises pours a l'export plus l'export plus l'anner de la Carte de crédit en cours de validité et connexion intermet haut debit reduises pours a l'export plus de l'export plus l'ex



PLAY MORE

SHOT BOY ENDIFF ABOV CE MAGAZINE

PLAY MORE

Cette partie, encore plus que tout le reste du mag, est avant tout la vôtre! Celle où vous pouvez vous exprimer à travers différentes rubriques. Courrier, Concours, Tests lecteurs, Fable... la parole est à vous. Par la poste ou par e-mail, à vous de choisir. Dans cette partie, vous trouverez aussi tout ce qu'il faut savoir sur le DVD de démos que nous vous proposons







TU TE PRETENDS FAN NUMERO UN DE LA XBOX ? PROUVE-LE ET GAGNE IONNEMENT D'UN AN AU MOX I

que jamais, restez en contact! And play more!

Un jeu ouvert à tous pour faire la différence entre les amateurs, les passionnés et les vrais fous de jeux Xbox.

tous les mois. Pour finir, des aides, des solutions complètes ainsi que des codes vous sont données pour les jeux auxquels vous devez sûrement être en train de jouer en ce moment. Plus











ONCOURS



WALLACE ET GROMIT
Avec nos deux héros en pâte à modeler, c'est la chasse aux trésors ce mois-ci. Fouillez bien toute la démo pour ne rien laisser échapper et récolter ne serait-ce qu'un tout petit peu plus que vos concurrents.



>> SOLUCE VOODOO VINCE

COURRIER

Faites-nous part de vos avis par courrier ou par e-mail.

p. **80**

TEST LECTEURS
Vous voulez défendre ou descendre un jeu ? C'est le moment !

p. **82**

CONCOURS

Démontrez vos connaissances Xbox.

D. 84

Proposez les idées les plus loufoques pour ce jeu hors du commun.

p. 83

SOLUCE

VOODOO VINCE Une aide de jeu qui fait mal !

D. 89



SPLINTER CELL: VSELKA A la poursuite d'Octobre Rouge.

D. 95

ASTUCES ET CODES De quoi rolancer l'intérêt de vos jeux

ou enfin les terminer.

p. 100

SUR LE DVD

Une sélection des démos des jeux et des vidéos qui font l'actualité.

p. 102



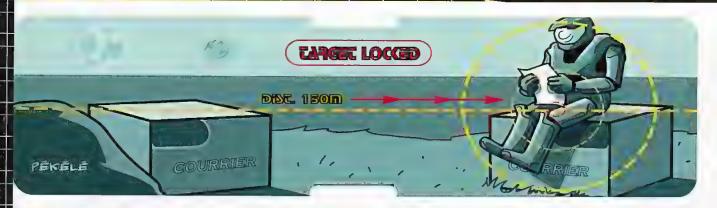


DVD P





XPRIMEZ-VOUS





ENBREF

Avec les 2 mois gratuits au Xhox Live, dois-je aussi avoir Internet ? Tu peux toujours jouer en Live dans ta tête ou avec tes amis invisibles, mais c'est plutôt indispensable oui, en haut-débit d'ailleurs...

Pour m'abonner, je mets le chèque à quel ordre ?

Pour nous rendre riches, fais-en à notre nom à tous, en prenant bien soin de ne pas remplir le montant. Faute de quoi, ton abonnement sera suspendu, de même que nos vacances aux îles Caïman.

Ça vous arracherait la gueule de mettre à Jour xboxmag.fr ? Toi en tout cas, ça t'irrite les gencives de porc d'avoir un peu de respect... Sache toutefois que le site est à jour et que tu peux encore devenir poli petit bonhomme!

Elles sont super les photos de Berreb en première page. Exactement, magiques même! De plus, ce mètre étalon de magnificence visuelle et artistique qu'on nous jalouse est devenu celui dont l'évocation du seul prénom suffit à repeupler des ethnies éloignées... Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre.

Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret

Forum: n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur www.xbox-mag.net

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES

PARAIT QU'IL Y
A UNE RUMEUR
Est-ce qu'il y a un moyen
les jeux d'autres pays, car

de lire des jeux d'autres pays, car Fable est déjà sorti aux Etats-Unis et je ne peux pas attendre plus ! OBERON86

E-mail: xboxmag@futurenet.fr

Xbox mag: oui, il y a même plusieurs façons de lire des jeux américains ou japonais? En outre, procure-toi tout simplement une console américaine ou japonaise! Il fallait y penser... Par contre, tu vas devoir te faire violence et continuer à retenir ton envie pressante concernant Fable. Pour la bonne et simple raison que, dans le monde somme toute réaliste qui est le nôtre, mais a priori pas le tien, il n'est toujours pas finalisé et ne le sera que dans le courant de l'année.



LETTRE DU MOIS : UN MANCHE POUR S'ENVOYER EN L'AIR



Je suis passionné par tout ce qui vole dans les airs et même dans l'espace. Pout-être que c'est ma liberté de penser... D'ailleurs dans mes meilleurs rêves, je vole comme Superman. Vous devez bien rire en lisant ceci, mais c'est tellement vrai ! C'est pour cela que j'al acheté une Xbox, dans l'espoir de « m'envoler » ! En effet, si je pouvais relier ma télécommande de modèles réduits d'avions à la Xbox, ce serait vraiment le pied et encore plus en Live ! Je serais l'homme le plus heureux. Bon amusement les copains !

AMICALEMENT VOTRE, ALBERT.

Xbax mag: notre ami Albert. Tout d'abord, bravo pour ta sincénté et ton courage. Avouer que l'on aime voler dans les airs plutôt que dans le sol tout en s'identifiant à un super héros moulé de lycra est un acle à la fois héroïque et gentiment naïf. Tu vois nous ne rions pas, nous constatons juste. Du reste, à ce niveau, notre vessie ne nous le pardonnerait certainement pas. Reste que ta liberté de penser autrement nous rappelle qu'il est logique qu'un esprit différent comme le tien soit attiré par le rêve d'Icare. D'ailleurs, autant que ce soit par le biais de ta Xbox, tu verras, tu éviteras d'être trop froissé dans ton amour propre, de même que de finir éparpillé aux quatre vents. Et qui sait ? Ton souhait de prendre ton pied en altitude à plusieurs, sans frontières ni limites, en inspirera peut-être certains. Alors et seulement alors, tu seras éventuellement l'homme le plus heureux. Tandis que nous, nous serons probablement parmi tes camarades de vol, voire ta cops de cabine de pilotage pour le « gossbo » volant Keem !



BON ET GOURMAND

Ayant fini Buffy en mode Hard et Holo en mode Légendaire, j'ai été vraiment déçu de ne pas avoir, ni le numéro de portable de Sarah Michelle Gellar, ni la compilation des musiques de Holo à sauvegarder sur le disque dur. Peut-être que j'en demande trop ?

Xbox mag: Fred, qui s'essouffie dans les escaliers trop raides et devant Buffy trop dévêtue nous informe que son portable est aussi impossible à avoir qu'un Keem au printemps sans traitement au Biactol...

Quant à la bande-son de Halo, le seul moyen de l'avoir est de te procurer le CD des musiques qui est disponible à peu près partout où l'on vend des CD justement. La mauvaise nouvelle: il faudra le payer!

Comment va Bobox depuis que Master Chief l'a violemment shooté ? Je pense que des tas de lecteurs aimeraient avoir

de ses nouvelles, mais seulement les bonnes. Merci. FOENIXLORD

Xbox mag: tu voulais savoir ce que devenait Bobox, et bien voilà. Au culme et entre de bonnes mains, il n'est pas à plaindre, bien au contraire!

> VIRULENCE GRATUITE

Top Spin fait partie de votre classement de jeux Elite, alors que je le trouve pathétique et ignoble. J'attends des explications. BENIAMIN

Xbox mag: aussi violent et peu argumenté soit-il, c'est ton avis...
Pour info, c'est actuellement un des titres les plus pratiqués sur le Live et de l'avis quasi général des joueurs et unanime de la presse un des meilleurs jeux de l'année. Voilà pour les explications, maintenant personne ne te force à apprécier les bons jeux dur : l'as-tu seulement essayé ?



Salut, sur le Live, j'ai discuté avec un Américain qui m'a dit que Halo 2 est sorti là-bas... C'est vrai ou pas ?

Xbox mag: désolé de t'enlever tes illusions, mais Halo 2 a autant de chances d'y être déjà en boutique que Keern de remporter l'élection de Miss MOX. Quoique les dégoûts et les horreurs ça ne discute pas! Reste qu'il est évident qu'un de ces « sympathiques » américains a rempli de doutes l'intérieur de ton toi profond, car cette rumeur sur Halo 2 est évidemment fausse. Dommage....



UNE FOIS
POUR TOUTES
A quand Halo 2

précisément ? Mais avec une vraie date de sortie, sans mentir ni lire dans une boule de cristal, ni dans le marc de café parce que ça tâche ! SIMON

Xbox mag: Puisque tu veux de la précision, autant être formel et concis: jusqu'à preuve du contratre ou de son opposé, Halo 2 est toujours prévu pour avril 2004. Pour le jour et l'heure exacts, dors avec ton portable, on te tient au courant à la seconde près où nous le saurons, de jour comme de nuit!



ET ENCORE UN DE
DOUBLÉ! JE SUIS LE
MAITIZE CHEF
DU WARTHOS!

JE SUIS LE ROI
DU MONIDE!!!



Election de Miss Mox

Depuis le moir dernier, nous avont lancé officiellement l'élection de la Miss MOX 2004. Pour cette grante première, les candidaturer sont ouvertes à toutes celles qui sauront être sexy sans être vulgairer comme un calendrier de routiers roulé sous les aisseller, tout en créant une mise en scène jeu vidéo. Alors si vous penser être celle-là, la syule, l'unique qui aura le gloire, les pallettes et surtout l'ensemble des jeux Microsoft de Noë, n'hésitez plus et tentez votre chance en prehant la pose.





TESTS LECTEURS





Figure 1911

LE DYD JOUANIE

Résultat du concours FREAKY FLYERS

On quitte le plancher des vaches et les pistes sinueuses de Colin McRae Rally 04 pour prendre de l'altitude à bord des avions délirants de Freaky Flyers. Si le manche remplace le volant, l'objectif reste le même : finir premier sur la ligne d'arrivée en utilisant tous les movens mis à disposition. Ce mois-ci c'est Pierre Cibula qui a dominé tout le monde, utilisant au mieux les gadgets disponibles et maîtrisant parfaitement l'appareil de Johnny Turbine avec un temps record de 02' 54" 86 ! Il a joué, il a gagné, il a donc le droit de faire son marché parmi nos goodies exclusifs. T-shirts, porte-clefs, magazines et autocollants l'attendent pour lui permettre de fêter Noël à nouveau.





A votre tour de nous faire partager votre avis sur les demiers titres qui vous ont fait craquer ou vous ont déplus. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées pour que nous puissions récompenser le gagnant du mois (le test sur

récompenser le gagnant du mois (le test sur fond jaune). Attention, textes inférieurs à 800 caractères. Courrier : Future France - MOX - Tests lecteurs 101-109 rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS E-mail : Xboxmag@futurenet.fr. Merci de bien préciser « Concours Test lecteurs ».



TRUE CRITE

Qui n'a jamais rêvé d'un clone de GTA dans lequel le Bullet Time est servi à volonté et le kung-fu sans modération? Ca tombe bien, c'est exactement ce que propose True Crime! Pour commencer en « douceur » : balade au volant d'une voiture surpuissante dans la ville immense, séances de shoot sur les passants et les ennemis au Desert Eagle et passages à tabac de délinquants avec des coups variés et réalistes venant directement de l'univers de Matrix. On continue plus violemment encore en détruisant des voitures que l'on aura préalablement volées, ou alors on choisira de se faire un garage de rêves avec ses nouvelles acquisitions. Voltà les principales qualités de *True Crime*, un *must* incontournable que tous les fans de GTA doivent absolument posséder!

XBOX MAG: Un parti pris enflammé qui prouve qu'il en faut pour tous les goûts, aussi mauvais et discutables soient-ils... Mais Keem a enfin trouvé du soutien.



Daemonicus

Après un troisième opus qui nous avait décus, la référence ultime du rallye reprend son titre avec ce quatrième épisode. Graphiquement, il dépasse le Rallisport Challenge de Microsoft, notamment lors des courses sous la pluie ! Le mode Xbox Live permet de se mesurer pour savoir qui peut prétendre au titre de champion du monde. Quant aux bolides, les deux et quatre roues motrices sont présentes ainsi que le mythique Groupe B et ses voitures de légende. Les améliorations que l'on peut gagner entre chaque rallye augmentent sensiblement les performances, ce qui ne sera pas de trop pour le reste de la compétition. Les voitures bonus à débloquer sont aussi inattendues qu'attrayantes : une 2 CV au Japon ou une Ford Transit en Suède. Bref, mettez les gaz, foncez et procurez-le vous sans plus attendre ! Note: 17/20

XBOX MAG: Après s'être embourbé un temps, le roi des pistes tortueuses est revenu dans le droit chemin. On attend de lui un mode Xbox Live à la hauteur



ORFSHINTRO KART

Après la plate-forme, Crash s'attaque aux courses de kart ! Dès les premières minutes de jeu, on retrouve l'ambiance cartoon et colorée propre à l'univers de héros à poils. Plusieurs modes de jeux sont proposés, Arcade, Aventure ou Contre la montre. A l'écran de sélection des personnages vous retrouvez tous les personnages qui ont fait de Crash Bandicoot le héros qu'il est aujourd'hui. Les différentes courses, au nombre de 17, sont réparties sur quatre mondes, à savoir jungle, volcan, cité futuriste et station spatiale. Au cours de ces courses, il sera possible de se munir d'armes, de boucliers ou d'accélérateurs, ce qui rendra le défi encore plus palpitant pour les ennemis, comme pour vous! Attachez donc votre ceinture et partez pour une série de courses endiablées ! Note: 14/20

XBOX MAG: A quatre roues, le bondissant marsupial n'a rien perdu de son énergie et taille la route avec l'exubérance qu'on lui connaît.



TOP SPIN

Lorsqu'on l'annonçait comme le tueur de Virtua Tennis sur Xbox, personne n'y croyait vraiment... Pourtant, Top Spin l'est véritablement et bien plus encore! Voyez plutôt: plastique calquée sur celle de la sculpturale Anna Kournikova et prise en mains aussi experte que celle d'un Guga Kuerten au mieux de sa forme! Quant à la durée de vie, elle égale la détente hors normes de Serena Williams grâce à une compatibilité Xbox Live parfaite, ce qui rend le plaisir

de jeu aussi puissant que le revers de Hewitt! En résumé, Top Spin est le Pete Sampras des jeux de tennis et s'impose sans problème sur une console où jusqu'ici les jeux de tennis accumulaient autant de fautes directes que Sébastlen Grosjean en Coupe Davis!

XBOX MAG: à la force du poignet, les têtes de séries de Top Spin ont réalisé un grand chelem d'exception et enchaînent les jeux blancs face à la concurrence. Rien à rajouter!

RACONTEZ-NOUS UNE... FABLE



Ex rubrique Fable étant de plus en plus In rubrique Fable étant de plus en plus populaire, elle conserve plus que place dans la rubrique Play Man. Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, les développeurs de Fable, probablement le jeu le plus attendis sur Xbox avec Halo 2, vous proposent de donner libre cours à vetre imagination. Ce jeu de Big Blue Pox propose de visser une quasi-patie liberté d'action quix participants. S'engager dans la veux participants. S'engager dans la veux participants. S'engager dans la veux participants de liberté d'action qui Blen ou dévenir la Jernaria de la vous l'auteur de la veux participants de l'entre de la vous l'auteur de l'entre l'ent Selon votre apparence, les gens -Selon votre apparance, les gens réagiront différemment à votre opproche. Un mondé vivant en somme Pragez veire plus belle plume (ou votre plus beau clavier) à racomez-nous les choses plus où moins originales, plus ou moins loufoques, que vous aimerez youvoir faire dans l'univers de Fable

Comme d'habitude pour nous envoyer vos idéas, une seule adresse : (pensez à bien préciser « rubrique Fable »). Par courrier : Xbox Mag Future Franc 101-109 rue Jean Jaures 92300 Levallois-Pein Par e-mail Xboxmag (2) 1220 Han



En rencontrant adversalres et alliés, on pourrait assimiler totalement ou en partie leurs techniques martiales. Ce qui serait bien ensuite, c'est de pouvoir les enseigner aux plus jeunes, s'en faire des disciples et pourquoi pas devenir une sorte de maître d'armes. JULIEN:

Xbox Mag : Pourquoi pas, mais i faudrait y consacrer un lemps considérable à la fois pour analyser en détail les subtilités de chacune et s'entraîner. En projetant le concept encore plus loin, pourquoi ne pas s'inspirer des diverses façons de se battre pour carrément créer sa propre lechnique de combat, à mains nues ou armé ?

LES UNS DANS LES AUTRES Après avoir atteint un certain niveau en magie, il faudrait pouvoir prendre



🛧 La grande classe, c'est d'arriver à parer dans le dos. Ou mieux encore, de porter un coup fatal !

possession d'animaux ou bien de personnes. Ainsi, on pourrait faire peur en se faisant passer pour un troll, ou encore se transformer en oiseau pour s'envoler et parcourir de longues distances. Bien entendu, notre perception des choses en général en serait altérée, notamment la vue. DILLY TOUKA

Xbox Mag : Une idée intéressante qui permettrait d'aborder le monde de manières complètement différentes et de faire en sorte de s'y adapter. Toutefois, pour éviter les abus ou trop dévier de ses priorités, il vaudrait mieux que ce système de passession soit limité dans le temps ou soumis à certaines contraintes comme l'apprentissage de la langue du « possède » ou des de la langue du « poss malus résultants de l'adaptation à ces nouveaux corps.



→ Encore jeune et innocent... Peut-être les débuts d'une future légende ?

LA COULEUR DE L'ARGENT

Ce serait bien de faire des bras de fer dans un bar, participer à des tournois de combat ou de tir à l'arc. Ou encore, faire des parties de jeux de hasard dans une taverne histoire d'arrondir ses fins de mois. Le must serait évidemment de pouvoir tricher en truquant le jeu ou d'éliminer froidement la concurrence !

SHOTGUN Xbox Mag : Comme le mois demler, l'univers des westerns est ençore une source d'inspiration privilégiée. On magine déjà des batailles mémorables dans les tavemes engagées par des joueurs victimes de vos talents de manipulateurs, ainsi que l'ambiance enfumée et électrique générée par les parties. Tripots clandestins ou salles de jeux légales, chacune présente leurs avantages et inconvénients, le tout étant de ne pas se faire prendre à tricher...

LAS VEGAS PARANO

Notre perso pourrait avoir une très mauvaise hygiène de vie. Il fumerait, boirait et éventuellement en ressentirait même le manque ! Tout aussi glauque et réaliste, certains « besoins naturels » pourralent être ressentis ou subis comme les rots et les pets...

Xbox Mag : Pour résumer, ton héros s'essoufflerait donc dans les pentes trop raides et les femmes trop faciles à cause du tabac et aurait en permanence une haleine d'alien mort et une forme physique déplorable dues à l'alcool... Autant dire qu'il passerait plus de temps à dormir et se remettre de ses excès qu'à vivre l'aventure, un peu dommage non ? Quant à ses manifestations odorantes nauséabondes, qui voudrait d'un héros que l'ennemi pourrait repérer à l'odeur ou au bruit ? Pas très propre tout ça décidément...



A Plus c'est gros et pollu, moins c'est amical généralement...

CONCOURS

TU TE PRETENDS FAN NUMERO UN DE LA XBOX ?



GAGNE UN ABONNEMENT D'UN AN AU MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Tu te prends pour un caïd, un aficionado qui a tout vu et tout entendu de la console la plus puissante de l'histoire ? C'est bien, mais maintenant il va falloir le prouver car nombreux. sont ceux qui prétendent au titre. Dans ces quatre pages tu trouveras des photos de jeux parus en France. Il faudra donner le titre du jeu complet pour chacune d'elles. Par exemple, si une photo provient de NHL HITZ 2003, il faudra écrire NHL HITZ 2003. Un simple NHL HITZ sera considéré comme une réponse incomplète et donc non valable. Pense aussi à écrire lisiblement et en lettres capitales. Voilà, maintenant à toi de nous épater et de démontrer toute ta science des jeux Xbox. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué, mais nous doutons déjà que vous soyez nombreux à répondre à tout parfaitement...

PHOTOS D'ECRAN : pour cette première catégorie vous devrez simplement donner le titre du jeu dont sont extraites les photos suivantes. C'est une petite mise en bouche à la portée de tout le monde.















ECRAN EN FEU : vous le savez sûrement, mais la Xbox est la console la plus explosive du moment. Alors, trouvez le nom des jeux d'où proviennent ces scènes de feu ou d'explosions.













LE DETAIL CACHE : nous avons volontairement noirci un détail important du jeu. Malgré cela, trouvez les titres d'où sont tirées les images. Avec un peu de jugement, vous devriez y arriver.















CONCOURS

UN FLOU ARTISTIQUE : les choses se corsent car un filtre flou a été apposé sur ces captures d'écran. Mais pour gagner l'abonnement, il faudra bien reconnaître les jeux dont elles proviennent.













UN AUTRE POINT DE VUE : pour cette dernière catégorie, nous avons isolé une toute petite partie de chaque photo. Votre ultime challenge consistera à nous donner le titre du jeu dont elles sont issues.















GAGNEZ UN ABONNEMENT D'UN AN!

POUR PARTICIPER, renvoyez le coupon-réponse ci-dessous dûment rempli (en capitales d'imprimerie) avant le 29/02/04 à l'adresse suivante : FUTURE FRANCE, LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois en précisant « Concours FAN XBOX NUMERO 1 ». L'heureux gagnant recevra gratuitement le Magazine Officiel Xbox directement dans sa boîte aux lettres tous les mois pendant un an (soit 13 numéros),

텧	12
	v ⊆ K
E I	
72	
E	
	Name :
ű (
101	7.2
K	
Manual manual property and a second property and a second	

NOM		PRENOM	
ADRESSE			
CODE POSTAL	VILLE		

Es concours est ouvest à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs de la société Future France et Microsoft et des membres directs de leur famille (ascendants descendants, conjoints). Le participant devra remplir l'encadré publié dans ce magazine et y préciser ses coordonnées (non, précon et adresse) dans les cases prévues à cet effet. Aucune revoi en recommandé ne sera pris en considération. Les faits d'affranchissement pour la participation par courrier au concours recommandé ne sera pris en considération. Les faits d'affranchissement pour la participation par courrier au concours sevont remboursés sur simple demande au tarif en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. Chaque participant pourra se procurer un bulletin de participation par courrier au siège de la nevue (Future France, 101-109 rue Jean-Jauries, 92300 Levallois-Perret) et se verra remboursé des frais d'affranchissement sur simple demande. Les litiges pouvant survenir quant aux conditions d'organisation d'affranchissement sur simple demande. Les litiges pouvant survenir quant aux conditions d'organisation d'apparent des consents de fois recationnée pouvant survenir quant aux conditions d'organisation de soulté des procures de fois recationnée pouvant survenir quant aux conditions d'organisation. revue truture France, turtus rue jean-jaures, 92300 Levalus Perret, et se vetra rembutise des trais d'amanchissement sur simple demande. Les fuiges povant survent quant aux conditions du digit, à son déroulement et à ses résultats seront expressément sournis à l'appréciation souveraine de la société qui organise le concours. Les fais occasionnés par cette correspondance seront remboursée selon les frais en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. La participation implique l'acceptation pleine et entière des clauses du règlement complet. Le règlement est déposé chaz Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75002), 43 rue Schugustin, il sera envoyé à time gratuit sur simple demande adressée à Future France, 101-109 rue Jean-Jeurès, 92300 Levallois-Perret.

ī





HAHUNISX







revisi



QUARTIER

L'ENTREE DE SERVICE

A l'issue du préambule, vous savez qu'il faut sauver Madame Charmaine des griffes de Kosmo l'Impénétrable. Avancez vers des images encadrées en jaune. Lisez-les pour apprendre à manier Vince. Empruntez l'escalier et continuez votre apprentissage. Après la cinquième image, dans la cour, vous rencontrez. vos premiers adversaires : des Crapauds. Frappez-les d'un coup tournoyant (bouton B) ou d'une attaque de tête (A puis X) avant de ramasser les perles magiques qui alimentent votre pouvoir vaudou. Dans le couloir, récupérez l'icône de Pouvoir vaudou qui vous attribue un nouveau pouvoir (activé avec les gâchettes L et R). Quand vous l'utilisez, Voodoo Vince se blesse d'une manière ou d'une autre. Rassurez-vous, il ne sent pas la douleur, mais étant une poupée vaudoue, il l'inflige à ceux qui l'entourent. En l'occurrence, utilisez ce pouvoir pour vaincre les Crapauds qui vous attendent en grand nombre cette fois. Ensuite, Kosmo vous fait un petit coucou inamical dans une cinématique. Retour à la mission. Autour de vous se trouvent des sacs bleus. Ils contiennent de la poussière zombie et à chaque fois que vous en récoltez 100, votre santé augmente d'une unité (représentée en haut à gauche de l'écran). Suivez le chemin en les ramassant, passez par l'encadrement de la fenêtre puis continuez sur la passerelle. A droite de la fenêtre se trouve un levier. Attention, la passerelle est cassée juste avant de l'atteindre, donc n'oubliez pas de sauter. Abaissez le levier pour mettre en route un mixer. Sautez puis courez emprunter la rampe qui remonte jusqu'au mixer. Jetez-vous dedans pour faire disparaître tous les ennemis. Jetez-vous sur les perles magiques avant qu'elles ne disparaissent. Retournez en haut de la rampe pour prendre le sac qui s'y trouve (avec Y) puis redescendez le placer sur le gros bouton au sol, près de la porte. Celle-ci s'ouvre. Un conseil à suivre tout au long du jeu : vérifiez toujours que vous avez bien ramassé tous les sacs de poussière zombie dans la pièce que





vous aller quitter. Si c'est le cas, approchez-vous d'une nouvelle image pour en savoir plus sur les pouvoirs conférés par les icônes vaudoues. Grimpez sur les tonneaux tout en glanant les sacs de poussière. En haut, dans le tube, récupérez l'icône vaudoue puis sortez.

LES QUAIS

Nouvelle intervention de Kosmo, tout étonné que vous soyez encore de ce monde. Il vous présente le Cochon Tirelire, certain que le porcin ne fera qu'une bouchée de vous. Descendez les planches se trouvant un peu sur la gauche par rapport à l'entrée. Vous croiserez d'abord une Station de Trolley qui vous servira plus loin dans le jeu pour vous rendre d'une zone à l'autre. Pour l'instant, continuez de descendre. Battez les Crapauds sur la plate-forme suivante. Ramassez les sacs de poussière ainsi que le cœur qui vous donne une vie supplémentaire sur le petit rebord contre le mur du fond. Reprenez votre descente. Une fois au sol, combattez tous les Crapauds. Vous devriez récupérer de nouveaux sacs de poussières et un cœur supplémentaire. Approchez-vous du quai au-dessus de l'eau. Une image encadrée de jaune vous rappelle comment utiliser votre pouvoir vaudou. Approchez de Bubba Gator et activez votre pouvoir Chapeau Enclume. Une fois l'alligator aplati, ramassez les cymbales. Tournez le dos à l'étendue d'eau avant de quitter le quai. Vous trouverez un cœur sur des piliers à votre gauche. Sauts et doubles sauts devraient suffire pour l'atteindre. Retournez sur le quai puis remontez jusqu'au Cochon.

Dès que vous donnez un grand coup de cymbales sous son groin, il se réveille et vous pourchasse. Repartez dans l'autre sens jusqu'à la marque au sol. Là, vous activez votre pouvoir vaudou pour l'aplatir. Retournez à l'endroit où dormait le Cochon et ramassez le pouvoir Tronçonneuse avant de traverser les lumières vers le niveau suivant.

GRANDE RUE

Avancez et prenez la rampe qui monte sur votre droite. Vous y trouverez des sacs de poussière et un missile planté dans un mur. Notez également les conduites de gaz éventrées. Dans un premier temps, prenez feu en approchant des moteurs du missile. Ensuite, courez et passez devant les conduites pour les allumer. Toutes les conduites auxquelles vous avez mis feu restent allumées. Inutile donc de retoumer au début du niveau si vous voulez à nouveau faire brûler Vince. Les conduites sont disposées tout au long de la rue. Dès que vous avez terminé avec celles qui se trouvent sur les balcons (utilisez le vol plané pour sauter le grand vide qui sépare la seconde et la troisième conduite), faites flamber celles qui se trouvent au niveau du sol.



LES QUAIS





Enflammez Vince au niveau de la dernière conduite avant d'arriver sur la place et précipitez-vous vers Reggie et Primo, les deux pompes à essence qui vous chambrent. Mettez le feu à la flaque d'essence qui les entoure pour qu'elles explosent. Plusieurs résultats. D'abord, cela vous débarrasse de Reggie et Primo. Ensuite, cela vous permet de récupérer le pouvoir Vaudou Attaque Alien. Enfin, cela vous donne un jerrican d'essence. Ramassez-le et emmenez-le jusqu'au cercle d'action près du rouleau compresseur. Appuvez sur X, pour déclencher une séquence où Vince remplit le réservoir de la machine et s'en sert pour aplatir la dernière pompe encore vivante et forcer les grilles qui ouvrent sur le niveau suivant. Vous pourriez les franchir et changer de quartier. Mais il reste encore plein de choses à récupérer. Tout d'abord, allez au début du niveau et montez sur la rampe. Avancez (oui, vous allez prendre feu à nouveau) jusqu'à l'endroit où il faut faire un saut suivi d'un vol plané. En face, le balcon est surmonté d'un toit sur lequel il faudra monter pour récupérer un cœur. Sautez mais ne tentez pas d'atteindre le toit, c'est impossible dans ce sens. Avancez sur le balcon et faites quelques pas jusqu'à vous retrouver à un endroit qui remonte légèrement. Retournez-vous. C'est à partir de là que vous pourrez gnmper sur le toit en faisant un double-saut.



VOODOO VINCE / SOLUCE







Redescendez sur le balcon puis suivez-le vers la place. Si vous ne l'avez pas pris lors de votre premier passage quand vous allumiez les conduites de gaz, vous trouverez un autre cœur au bout des passerelles. Retournez sur la place à l'endroit où se trouvait le rouleau compresseur et de là, atteignez d'un doublesaut le balcon au-dessus de vous à gauche. Descendez un court escalier et arrêtez-vous. La pièce que vous surplombez contient un collecteur éventré et des conduites au-dessus où vous voyez un cœur et des Pages de Crâne. Si vous ramassez toutes les Pages de Crâne d'un niveau, on vous révèle l'emplacement d'un Crâne de Pouvoir. Les Crânes de Pouvoir augmentent votre Mojo, la réserve de puissance pour vos pouvoirs vaudous. Mais vous ne pouvez pas atteindre les Pages d'ici. Par contre, en sautant sur le collecteur puis en faisant un double-saut, vous pouvez attraper le cœur. Entrez dans le collecteur et empruntez la conduite qui se trouve en face de l'entrée de la pièce. Elle débouche au niveau de la grande crevasse dans la rue. Sautez sur le petit rebord en face et continuez. Occupez vous des Crapauds, récupérez les peries puis retournez-vous pour ramasser cinq Pages de Crâne. Restez dans la même direction et avancez, sautez par-dessus le vide puis affrontez tous les Crapauds qui vous attendent. Trois sacs zombies sont posés demère un muret à moitié



détruit. Celui-ci se trouve sur la droite de l'entrée. Repartez sur la place où se trouvaient les pompes à essence, remontez sur le balcon mais cette fois, continuez accroché à la façade où vous vous trouvez. Traversez la rue en planant pour atteindre le balcon d'en face et ramassez les sacs de poussière à l'intérieur. Sautez au sol et remontez la ruelle jusqu'à la cabine d'un camion. Grimpez en sautant jusqu'au toit puis entrez dans la pièce au-dessus. Vous y trouvez une autre Station de Trolley. Pour l'instant, elle ne sert à rien, mais ramassez les sacs de poussière et prenez le petit couloir. Vous êtes face aux dix Pages de Crâne que vous ne pouviez pas atteindre auparavant. Faites un double-saut suivi d'un vol plané pour les ramasser. Quand vous aurez obtenu la dernière, vous verrez où se trouve le Crâne de Pouvoir. Ensuite, ressortez et retournez jusqu'à l'avant du camion. Remontez la rue en évitant les crevasses jusqu'au début du niveau. Ne passez pas la porte, mais repartez dans l'autre sens sans monter sur la rampe cette fois-ci. Qui, vous en venez, mais c'est plus simple pour expliquer où se trouve la suite. Avancez jusqu'à trouver une image encadree en jaune tournée vers vous et qui vous parle de vos pouvoirs vaudous. A droite de cette pancarte se trouvent des escaliers qui montent. Empruntez-les et vous vous retrouvez enfermé dans une pièce pleine de Crapauds. Pour les vaincre, utilisez votre pouvoir vaudou et infligezleur votre Attaque Alien. Votre victoire vous rapporte le pouvoir vaudou Electro-aimant. Récupérez-le ainsi que les sacs de poussière présents dans la pièce puis ressortez par l'autre porte. C'est dans cette ruelle que vous avez ramassé vos cinq premières Pages de Crâne. Vous entrez sous une plaque de rue indiquant « Com Pony ». Partez sur la gauche. Avancez jusqu'à la pièce où se trouve le Crâne de Pouvoir. Il faut l'activer pour le pourchasser ensuite. Il va marquer une pause sur le toit du camion dans la rue. Une fois que vous l'aurez attrapé, vous aurez obtenu tout ce qui se trouve sur ce niveau. Retournez jusqu'aux grilles ouvertes avec le rouleau compresseur et sortez du niveau.

LA PLACE

Commencez par attaquer les Crapauds. Les bâtiments, la statue équestre ainsi que le temps sont les pièces maîtresses de ce niveau. Avancez sur la place dans le sens des aiguilles d'une montre (donc, vers la gauche) jusqu'à une porte cochère sur la gauche où se trouvent vos deux premiers sacs du niveau. Deux pas plus loin, une pancarte vous explique tout ce qu'il faut savoir au sujet de l'œil de Vince. Continuez, toujours en suivant les façades de gauche. Il y a un bal masqué à Catfish's Kolh de 17h00 à 20h00. Le costume est obligatoire et le vainqueur gagnera une certaine somme en liquide. Continuez et passez devant la Tram Station, ramassez au passage les dix Pages de Crâne. A côté, se trouve The Odious, ouvert de midi à 15h00. Ramassez les sacs de poussière derrière le pilier. Avancez jusqu'au Musée devant lequel se trouve le Jazzman. Il veut que vous



trouviez une trompette. Retournez sur la place et repartez vers votre gauche. Plus loin, se trouve le magasin de Madame Coffman, ouvert de 20h00 à 23h00 Faites face à la devanture, puis prenez la ruelle sur votre gauche, ramassez les sacs zombies derrière la poussette du vendeur ambulant et sautez dans le trou. Attaquez les Crapauds et ramassez les sacs zombies. Prenez la conduite. A la sortie, cherchez des escaliers en hauteur sur votre gauche. Faites un double-saut pour les atteindre, montez jusqu'en haut, retournez-vous puis faites un autre double-saut pour atteindre tous les sacs zombies qui nichés dans le mur de droite. A partir de cette niche, double-saut suivi d'un voi plané pour atterrir sur le rebord de droite. De là, vous devriez apercevoir l'enseigne du magasin de Madame Coffman. Retournez à la devanture et regardez à droite. Vous verrez des sacs zombies et un pouvoir vaudou. Ramassez-les pour obtenir le pouvoir vaudou Piège à Ours. Retournez sur la place et continuez à l'explorer dans le sens des aiguilles d'une montre. Après le magasin de Madame Colfman, vous tombez sur l'horloge où se trouvent de nombreuses Pages de Crâne. Repartez vers la statue équestre. Le cheval veut une pomme ? Bien. Continuez à avancer au bord de la place dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous trouverez deux entrées. Les deux contiennent des sacs zombies. Dans cette ruelle, se trouve un Prêteur sur Gages ouvert de 08h00 à 11h00. Vous y trouverez également un masque qui fera office de costume. Ressortez de la ruelle et continuez jusqu'au Jazz Club ouvert de 23h00 à 02h00. Voilà, vous avez tout vu. Retournez à l'horloge. Dans la plus grande crevasse devant l'horloge, il y a une conduite qui contient des sacs zombies. Une autre conduite mène à d'autres sacs ainsi qu'au pouvoir vaudou Bombe. Sur le bâtiment de l'horloge, montez sur les plates-formes pour ramasser les Pages de Crâne. Tout en haut, avant de marcher sur la planche pour ramasser la pomme, vous verrez une ouverture entre deux tours. De là, à l'arrière du bâtiment, empruntez tous les rebords pour ramasser de nombreux sacs zombies bien cachés. Les rebords vous ramènent vers le bâtiment de l'horloge. N'oubliez pas de sauter dans



LA PLACE





ielliksX



QUARTIER (SUITE)

une pièce au toit défoncé pour ramasser de nouveaux sacs de poussière. Ensuite, remontez sur le toit erâce aux plates-formes. Allez sur la planche et ramassez la pomme. De là, faites un vol plané pour ramasser les Pages de Crâne qui restent (au moment où vous ramassez la demière, on vous montre où se trouve le Crâne de Pouvoir). Donnez votre pomme à la statue équestre. Sautez sur le piédestal se trouvant à l'arrière de la statue et appuyez sur X. Une bonne ruade de la statue est un moyen plus simple pour atteindre l'horloge. Celle-ci vous permet de contrôler l'heure. Vous pourriez être frappé par une statue sonnant la cloche. faites un saut pour l'éviter. Réglez l'horloge sur 18h30. Le bal costumé a lieu. Si nécessaire, récupérez votre masque près du Prêteur sur Gages et allez à Catfish's Kolh. Vous gagnerez de l'argent. Retournez à l'horloge et réglez-la entre 08h00 et 11h00. Le Prêteur sur Gages est ouvert. Achetez la trompette qui se trouve en vitrine. Direction : le Musée. Parlez-lui dans l'escalier. Votre jazz est nul, il faut vous améliorer. Retournez à l'horloge et réglez-la sur les horaires d'ouverture du Jazz Club (entre 23h00 et 02h00). Allez au Jazz Club. Ensuite, retournez

au Musée voir le Jazzman qui, ébloui par votre talent, vous ouvrira les grilles. Avant de partir, récupérez le Crâne de Pouvoir. Pour l'obtenir, retournez au bâtiment de l'horloge. Montez sur le toit puis allez vers l'arrière du bâtiment. Traversez la ruelle d'un saut puis traversez la encore d'un autre saut pour atteindre la petite plateforme cassée en face. Si vous faites face au cœur se trouvant sur le magasin de Madame Coffman, avancez et laissez-vous tomber. Vous atterrissez sur le Crâne de Pouvoir. Activez-le et poursuivez-le sur les toits. Vous le rejoindrez sur la première maison à droite de l'entrée du niveau. Quand il s'arrête, attrapez-le. Il y aussi un cœur et des sacs sur le toit.

LE GOLIATH D'OS

Avancez jusqu'à déclencher une séquence intermédiaire. Vous voilà enfermé dans une pièce avec le boss. Le vaincre est assez simple. Allez jusqu'à l'autre bout de la pièce et attrapez le Zap Hat (l'espèce d'égoultoir à nouilles retourné). Evitez la queue du Goliath d'Os et avancez en sautant sur les escaliers qui vous entourent. Prenez la passerelle. Vous trouvez trois leviers à tirer.



Faites-le en évitant les attaques du monstre. Pour cela, faites des double-sauts et passez au-dessus de lui en vol plané. Après avoir activé le demier levier, laissez-vous tomber vers l'entrée et atteignez le demier cercle d'action. Appuyez sur X pour vous électrocuter, et électrocuter dans la foulée le Goliath d'Os. Dans la séquence intermédiaire, on trouve un nouveau pouvoir vaudou : les Abeilles Tueuses. Vous le récupèrerez en sautant et en planant. Ensuite, plongez dans le passage pour changer de niveau.



ROACHFORT

L'ARENE CENTRALE

Ce niveau débute par une séquence où vous discutez dans un laboratoire avec le Professeur Ethel. Cette dernière fabrique un ballon et elle a besoin de toile, d'un propulseur et de gaz. Dès que vous avez la main, ramassez les sacs de poussière (sans oublier ceux qui se trouvent sur les escaliers menant à la passerelle puis sur la passerelle elle-même) puis sortez vers la pièce contenant d'autres sacs. Normalement, vous devriez en avoir récupéré dix. Avancez et laissez-vous tomber de la plate-forme dans l'arène. Passez par la porte à votre droite et traversez les jolies lumières pour entrer dans Roachfort La Haute Ville.

LA HAUTE VILLE

Avancez pour lire les instructions. Un double-saut suivi d'une attaque tournoyante (ou « spin » : bouton B) vous permet d'aller plus loin. Ramassez les sacs de poussière et prenez le chemin de droite, avec les planches. C'est là que vous pourrez mettre à profit votre nouvelle capacité. Pour récupérer les dix Pages de Crâne et atteindre l'autre côté, faites dans l'ordre un double-saut suivi d'un spin puis d'un vol plané. Une fois arrivé, occupez-vous de la bestiole volante. C'est dangereux, mais cela rapporte un max de



perles magiques. A votre gauche se trouvent une Tram Station et quelques Pages de Crâne. Ignorez-les pour l'instant et avancez. Sautez sur le toit du petit générateur, puis faites un saut tournoyant et planez jusqu'à la plate-forme qui surplombe l'endroit où vous vous trouviez. Entrez dans le tunnel à votre gauche et ramassez le pouvoir vaudou Bain Acide. Continuez à avancer en montant, en affrontant les ennemis et en ramassant les sacs zombies. Vérifiez bien les toits des petits bâtiments sur votre chemin.





Dans le premier virage sur la droite, vous verrez dix Pages de Crâne au-dessus de vous. Vous pouvez grimper sur ce qui ressemble à des boîtes, un peu plus loin dans la montée. De là, faites un double saut puis un vol plané jusqu'au toit vous donnant accès aux Pages de Crâne et à d'autres sacs zombies. A nouveau, double saut, spin et vol plané pour tout récupèrer. Ensuite, continuez à monter. En chemin, vous croisez un pont, en fait le dessus d'une conduite rectangulaire, sur votre gauche. Cela mène à un sac de poussière et cinq Pages de Crâne. Ramassez-les et continuez à monter. Une fois en haut, ramassez les sacs de poussière et sautez vers l'autre endroit où se trouve un tronc. Rejoignez la







conduite à votre droite, au-dessus de vous. Pour cela, continuez de monter. Dans la zone infestée de Tatous à retardement, n'hésitez pas à grimper sur les monticules pour vous mettre à l'abri des explosions. Sautez de plate-forme en plate-forme en usant de votre nouvelle habilité : double saut, spin et vol plané. Une fois le cœur ramassé, repartez dans l'autre sens pour prendre la conduite qui part à gauche. Là, se trouve une plate-forme qui vous servira pour atteindre de nouvelles Pages de Crâne. Si vous préférez vous en occuper plus tard, la sortie du niveau se trouve droit devant. Faites un saut pour atteindre les lumières. Si vous voulez obtenir les Pages de Crâne, sautez et planez pour les ramasser. Quand vous atterrissez, vous devriez avoir récupéré toutes les Pages de Crâne du niveau. Elles vous révèlent que le Crâne de Pouvoir est juste à côté de vous. Activez-le et poursuivez-le jusqu'au « pont » utilisé précédemment. Ici, il s'agit de gagner du temps en partant directement vers le petit générateur. Une fois que le Crâne marque l'arrêt sur le dessus de la conduite rectangulaire, saisissez-vous en. Repartez dans l'autre sens et continuez le long de la conduite pour atteindre l'entrée du niveau suivant.

LE PANIER A LINGE

Voilà qui est inattendu. Vous vous retrouvez à dévaler des cordes à linge comme un tramway. Utilisez les gâchettes gauche et droite pour passer de corde en corde afin de ramasser des chemises tout en évitant les obstacles. Pour vous faciliter la tâche, n'hésitez pas à utiliser le pad plutôt que les gâchettes, car il réagit plus vite (vers la droite ou la gauche selon le même principe). Inutile ramasser toutes les chemises. Mais il en faut quand même cent, soit une grande majorité d'entre elles. C'est un peu laborieux, alors la solution est de s'entraîner jusqu'à connaître le parcours par cœur. Quand vous aurez les cent chemises, vous repartez vers l'Arène Centrale pour donner le tissu à Ethel. Il faut maintenant un propulseur. Repartez vers l'Arène Centrale. Laissezvous tomber et cette fois, prenez le tunnel à gauche.











TUNNEL PRINCIPAL

En arrivant dans le Tunnel Principal, on vous dit que les deux éléments restants se trouvent derrière des portes bloquées mais vous pouvez forcer certains monstres à vous aider, les Tatous explosifs par exemple. C'est assez simple. Avancez et explorez le Tunnel Principal. Ramassez les sacs zombies. Vous remarquerez deux passages bloqués. L'un mène au propulseur, l'autre au gaz. Maintenant que vous connaissez l'endroit, retournez à l'entrée et prenez le premier tunnel sur votre droite. Dans cette pièce se trouvent deux grandes roues placées dans l'eau. L'eau est néfaste pour Vince, donc ne manquez pas vos sauts pour atteindre la plate-forme de l'autre côté de la pièce. Occupez-vous de la bestiole puis récoltez les sacs de poussière et le pouvoir vaudou Tondeuse à Gazon. Ressortez par l'entrée et empruntez le premier tunnel creusé dans le mur d'en face. Sautez par-dessus la crevasse et remontez en sautant de plate-forme en plate-forme. Traversez les lumières en haut pour retourner à l'Arène Centrale. En face de vous se trouve le pouvoir vaudou Laxatif. Ramassez-le puis retournez au Tunnel Principal en passant par le labo du Prof Ethel. Cette fois-ci, prenez la seconde porte sur votre gauche. Ramassez les sacs de poussière et tirez le

levier. Cela enclenche les roues de la première pièce. Repartez dans l'autre sens car vous ne pouvez pas encore passer par la grille. Dans la pièce où se trouvent les roues, atteignez avec précaution la plate-forme où se trouve le pouvoir vaudou puis sautez sur la roue suivante. A son apogée, sautez sur le rebord à votre droite. Prenez le cœur et les sacs zombies. Puis tirez le levier et retournez dans la pièce où la grille vient de s'ouvrir. Prenez le pouvoir vaudou William Tell, ramassez les sacs de poussière et tirez le nouveau levier. Vous verrez que vous avez déplacé certaines plates-formes situées dans le Tunnel Principal. Elles se trouvent juste en face de la porte menant au propulseur. Sautez dessus pour atteindre la plus haute, ramassez les derniers sacs de poussière et tirez sur le levier. Ce levier-ci libère les Tatous explosifs. Ces adversaires explosent quand ils tapent dans quelque chose. Attirez-les en vous tenant devant les portes bloquées pour qu'ils dégagent les rochers. Récupérez le propulseur en premier. C'est la porte de droite qui y mêne, celle avec un schéma représentant le propulseur.

SALLE DES PROPULSEURS

Vous devez atteindre le propulseur. Tout d'abord, avancez tout droit en libérant le passage. En cours de route, ramassez les sacs de poussière et prenez garde au tunnel dont le sol se dérobe sous vos pieds. Calez-vous du côté gauche et avancez d'un carré à la fois pour éviter une chute fatale. Continuez jusqu'à atteindre le Levier du Propulseur. Vous ne pouvez pas encore l'activer. Sautez sur l'îlot sur lequel débouche le tunnel puis partez à gauche. Continuez tout droit en sautant quand nécessaire pour atteindre un cœur dans une grande niche à même la roche. Vous êtes dans une voie sans issue. Retournez jusqu'à l'entrée et tournez-lui le dos Sautez sur les plates formes situées à droite jusqu'à la caverne. Ramassez les sacs de poussière. Continuez jusqu'à une pancarte qui vous indique comment sautez plus loin, Justement, vous trouvez une crevasse qu'il va falloir franchir avec cette



LA SALLE DES PROPULSEURS



LA SALLE DES PROPULSEURS



méthode. Vous débouchez dans une pièce angoissante où des objets bougent dans l'eau. Vous allez devoir vous en servir pour atteindre l'autre bord. Avant de commencer, n'oubliez pas de récupérer les sacs zombies situé à droite de la plate-forme. Traversez l'étendue d'eau. Quand vous atteignez le pont écroulé, sautez en hauteur et attrapez le sac de poussière à votre droite puis prenez le tunnel sur la gauche. Ramassez de nouveaux sacs de poussière et éliminez les ennemis. Sautez par-dessus le pont écroulé et partez sur la droite. Vous vous retrouverez dans la pièce avec les objets flottants mais bien plus loin dans le parcours. Bondissez sur la boîte qui s'enfonce, puis sur la plate-forme pour récupérer les deux cœurs. Retournez vers le pont puis vers la pièce située sur votre droite. Sautez sur les plates-formes pour atteindre la plus haute. Suivez le tunnel pour arriver dans une pièce contenant de nombreux leviers. Le propulseur est devant vous. Actionnez le levier juste à votre droite. Il fait monter et descendre un ascenseur. Ainsi, en cas de chute, vous aurez un moyen bien plus simple de remonter. Ensuite, activez le levier juste en face de vous. Cela fait quelque chose au propulseur. Difficile de savoir quoi, mais c'est indispensable. A partir de l'entrée, sautez sur les conduits de ventilation de gauche. Approchez-vous du levier et tirez-le. Cela aussi fait quelque chose au propuiseur. Retournez vers l'ascenseur et sautez par-dessus la crevasse. Faites le tour complet de la salle sur les conduits de ventilation en ramassant les sacs zombies. Allez jusqu'au troisième levier et tirez-le. C'est sûr, cela ralentit le propulseur. Faites un double saut, spin puis vol plané vers la conduite suivante et allez jusqu'au quatrième levier. Tirez dessus et prenez le pouvoir vaudou Balle Ecrasante. Ce quatrième levier arrête totalement le propulseur et le jeu vous montre le premier levier de ce niveau, en dessous. Ramassez tous les sacs de poussière que vous voyez et descendez par l'ascenseur ou contentez-vous de sauter puis de planer vers la grande plate-forme. Allez au dernier levier et tirez dessus. Le propulseur est maintenant à vous. Vous retournez à l'Arène Centrale. Il est temps de faire le plein. Retournez au Tunnel Principal puis traversez la pièce tout au bout du tunnel (on a fait exploser sa porte il y a quelque instants...)

LE LABORATOIRE SPATIAL

C'est l'ancien labo d'Ethel. Elle vous montre le bidon de carburant situé plus bas. Vous devrez le faire sortir avec l'avion au-dessus de vous. Il faut



LE LABORATOIRE SPATIAL

LE LABORATOIRE SPATIAL

ramener le bidon jusqu'à l'avion tout en évitant d'y mettre le feu. Dans un premier temps, faites un aller-retour (ou plusieurs...) pour reconnaître le parcours et ramasser les sacs de poussière car une fois que vous porterez le bidon, vous ne pourrez plus le poser pour les ramasser. Repérez aussi les tuyaux du mur. Ceci étant fait, redescendez jusqu'au bidon. Quand vous le tenez, vous ne pouvez plus sauter. Dirigez-vous vers les ascenseurs. Vous constaterez que toutes les plates-formes ne possedent pas un ascenseur pour monter. Il faut prendre certains ascenseurs qui redescendent pour en prendre d'autres qui montent plus haut. N'oubliez pas que la moindre chute fera exploser le bidon. Toutefois, les ascenseurs se situent dans l'ordre dans lequel vous devez les utiliser. Votre première rencontre avec les Ventilateurs Cracheurs de feu peut être évité en passant par derrière eux. Avancez et montez. Votre seconde rencontre se produit sur un ascenseur qui descend. Il y en a trois qui cracheront des flammes. Ils fonctionnent à intervalles réguliers alors avancez sur la plate-forme dès que les flammes s'éteignent. Traversez le pont et prenez l'ascenseur qui monte. Vous voilà à l'entrée. On n'en est qu'à mi-chemin, mais il y a une bonne nouvelle. Dirigez-vous vers la porte bloquée et, une fois à côté, lâchez votre bidon. La porte explose, révélant un nouveau bidon. A partir de maintenant, s'il vous arrive malheur, contentez-vous de revenir ici pour récupérer un nouveau bidon. Cette zone secrète contient également un levier. Tirez dessus pour découvrir un cœur. Suivez le tunnel, ramassez les trois derniers sacs de poussière, le cœur puis repartez en sens inverse et prenez le bidon d'essence pour poursuivre votre ascension. Continuez à avancer en évitant les flammes. Pour traverser les ponts en flammes, laissez le feu vous

diriger. Une fois la fusée atteinte, placez-vous dans le cercle et appuyez sur le bouton X pour décoller vers le niveau suivant.

A FOND LES MANETTES

Il est temps de piloter l'avion. L'inclinaison se fait avec le stick analogique gauche, le roulis se gère avec le stick droit et la gâchette droite détermine la vitesse. Suivez le parcours en évitant les obstacles et en suivant les flèches. Attention aux ouvertures susceptibles de se refermer. Anticipez bien le mouvement des pales de ventilateur. Garder l'œil ouvert car il y a des vies supplémentaires à récupèrer en cours de route. N'allez pas trop vite et vous devriez facilement arriver au but.

L'ARENE CENTRALE

Mr. Deux Yeux est assez simple à vaincre tant que vous restez loin de son regard. Si vous êtes pris dans les rayons que lancent ses yeux, vous serez « blessé », alors évitez-les à tout prix. Pour atteindre



A FOND LES MANETTES

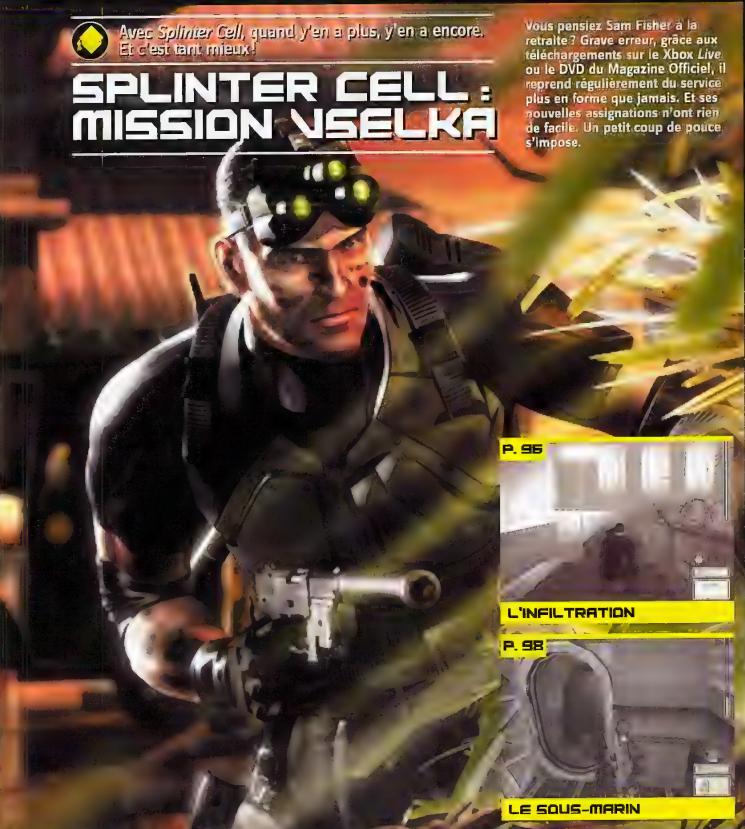
Mr. Deux Yeux, sautez sur l'un ou l'autre des groupes de plates-formes situés de part et d'autre de l'arène. Quand le troisième groupe est le plus haut possible et que Mr. Deux Yeux se trouve juste en dessous de vous, sautez sur le trampoline qu'il a dans le dos. Cela vous propulse jusqu'à une plate-forme ronde au plafond de la salle. Tirez sur le levier pour dévoiler des pointes situées au sol. Sautez vite et empalez-vous sur ces pointes afin de causer des dégâts à Mr. Deux Yeux. Faites vite car elles ne restent là qu'un instant. Recommencez l'opération deux fois pour vous débarrasser de l'alligator. Après son décès prématuré, ramassez le pouvoir vaudou Mèche et activez la bouteille. Vous quitterez Roachfort en flottant.



L'ARENE CENTRALE

lci s'achève les premiers niveaux de *Voodoo Vince*. Suite de cette aventure de fou dès le prochain *Hors-série Spécial Solutions* du *Magazine Officiel Xbox*.







FFY DYSX



L'INFILTRATION

Lambert: « Fisher, l'opération effectuée dans l'usine abandonnée de Kola nous a révêté qu'il restait des hommes du Colonel Alekseevich dans les parages. Cette unité compte investir une base de construction de sous-marins et mettre la main sur l'un de ces engins. Les données d'Echelon 3 indiquent aussi que le sous-marin nucléaire Vselka est arrêté au quai de la base. Localisez-le et profitez-en pour neutraliser les soldats d'Aleeksevich. Ils ne doivent en aucun cas s'emparer de Vselka. »

Fisher: « Par où dois-je commencer? A-t-on une piste précise ou dois-je opérer à l'aveuglette? Aiguillez-moi le plus possible. Le temps presse. »

Anna: « Nos renseignements nous informent que les hommes d'Aleeksevich ont liquidé tout le personnel de la base, à l'exception d'un marin russe. Peut-être devrais-tu lui parler. »

Fisher: « Pourquoi ne l'ont-ils pas tué aussi? Il doit sûrement détenir des informations capitales, »

Lambert: « C'est ce que l'on se demande aussi. Trouvez-le et interrogez-le. »





Fisher: « Colonel, l'endroit est à la fois très éclairé et extrêmement bien gardé: les soldats font la ronde avec des chiens. Que dois-je faire? » Lambert: « Accrochez-vous au bord du quai, ensuite avancez jusqu'au bout. Ne tombez pas dans l'eau! »



Lambert: « Ici, marquez un temps d'arrêt et jetez un œll sous les caisses devant vous, vous verrez si la voie est l.bre ou non. Si tel est le cas, foncez tout au fond! »

Anna: « Autre chose, si un chien s'approche du bord, ne bouge surtout pas... »



Lambert: « Toujours en faisant attention au binôme Spetnatz/chien, arrangez-vous pour vous retrouver sur les grosses caisses métalliques. En sautant de l'une à l'autre, vous parviendrez sur le balcon en face. Tâchez de ne pas trop vous exposer. »



Fisher: « Je suis sur le balcon et aperçois, à travers la vitre du bâtiment en face, un garde faisant sa ronde dans le couloir. »
Anna: « Très bien. D'après mes renseignements, il est seul, cours ouvrir une fenêtre puis cache-toi dans un coin. »



Anna: « Maintenant, tapi dans la pénombre, tu n'as plus qu'à attendre gentiment que le militaire te montre son dos pour l'assommer, » Lambert: « N'oubliez pas de le cacher dans un endroit sûr avant de continuer. Profitez-en aussi pour le détrousser. »



Anna: « Stop! N'avance pas plus loin. Une caméra surveille la porte. Colle-toi contre le mur, sors ton pistolet puis mets-la hors service. » Lambert: « Ceci fait, on pourra sauvegarder votre position à la porte. » Fisher: « Ce n'est pas trop tôt. »



SPLINTER CELL: MISSION VSELKA / SOLUCE





>>> Anna: « Sam, fais attention, il y a deux tourelles et une caméra dans la pièce. Eteins la lumière et shoote sur la caméra. Occupe-toi maintenant des deux canons en te servant d'une torche éclairante et en désactivant leur console de commande. »



>> Fisher: « Deux soldats viennent de passer. Je file à l'étage, j'ouvre la porte... J'aperçois une caméra à ma droite... le la détruis... le fonce m'occuper des trois hommes de la salle de repos. Je les fouille, je note le code de la chambre froide: 310. »



>>> Lambert: « Dans la grande salle du décompresseur, utilisez la vision nocturne ou thermique. Vous devriez voir des lasers. Passez à droite et en dessous de ces derniers. Utilisez maintenant l'ordinateur central et on check votre position. »



Fisher: « Cette porte est verrouillée. Avec mon kit de crochetage, je peux la débloquer. Jetons un œil avec le câble optique avant de sortir. Je vois un garde en train d'aller aux toilettes. Quand il aura fermé la porte, je foncerai vers la porte en face. »



Fisher: « Dans la salle de repos, je vois la porte de la chambre froide J'entre le code... Je vois le marin russe ligoté sur une chaise. » Lambert: « Interrogez-le sur le code puis on sauvegardera votre position. » Fisher: « C'est fait, c'est le 8027. »



>> Anna: « Sam, trois Spetnatz se dirigent vers la salle du décompresseur. Attends-les et envoie une caméra-diversion en direction de la porte. Dès qu'ils entrent, neutralise-les avec le gaz. Si ce n'est pas suffisant, utilise une grenade. C'est radical... »



>> Fisher: « Là aussi, la porte est bloquée. Il faut que je l'ouvre au plus vite avant que le garde revienne. » Lambert: « Ceci fait, piratez l'ordinateur et emparez-vous des données disponibles sur le disque dur. » Fisher: « OK, c'est fait. »



>> Fisher: « A l'étage, j'ai pu entrer grâce au code du prisonnier russe. J'aperçois un soldat qui tape

Anna: « Ne t'en préoccupe pas, puis déverrouille la porte à droite. Check sous la porte, et cache-tor sous la caméra à droite. »



>> Fisher: « Me voici de retour dans les escaliers et j'entends deux gardes monter, » Anna: « Attends qu'ils passent la porte en te cachant sur ce tuyau. Dans la pénombre, ils ne te verront pas. Quand ils seront partis, depeche toi de descendre. »



Anna: « Avant de sortir, n'oublie pas d'utiliser ton câble optique pour voir si le couloir est libre. » Fisher: « OK, c'est ban. le cours en direction de l'entrée située en face des WC. » Anna: « Maintenant, cache-toi sous les escaliers et attends. »



Fisher: « En esquivant la caméra, j'ai assommé un garde qui faisait la ronde dans la pièce, j'ai ouvert la grille et je suis passé par le conduit d'aération, »

Anna: « A ta gauche, tu trouveras deux hommes assis, celui de gauche a une trousse sur lui. »



>> Lambert: « Tout en bas à droite, deux soldats montent la garde. Faites très attention, Fisher. » Fisher: « Ne vous inquiétez pas, tapi dans l'obscurité, je les aurai dans le dos. » Lambert: « Bien, après ça, vous aurez fini votre mission. »



RAHUNEX



LE SOUS-MARIN

Lambert: « Fisher, désolé de vous apprendre cela mais votre mission est loin d'être terminée. Les hommes du Colonel Aleeksevich ont pris le contrôle du sous-marin Vselka. Ce dernier ayant à son bord des missiles à tête nucléaire, vous comprendrez aisément qu'ils ne doivent en aucun cas s'en emparer. S'ils mettaient la main sur ces ogives, les conséquences de leurs représailles seraient absolument terribles. Infiltrez-vous à l'intérieur de Vselka et éliminez-les tous. Dépêchez-vous. Le temps joue contre nous. »

Fisher: « Le timing est serré en effet. Quels sont les ordres de mission? »

Lambert: « Pour le moment, contentez-vous d'éliminer les hommes du premier étage du sous-marin et trouvez un moyen de libérer l'accès menant aux ponts inférieurs. Ensuite, rendez-vous au serveur central. »

Anna: « Sam, tu devrais jeter un œil dans la salle de commandes du Vselka. Logiquement, tu parviendras à actionner le système d'ouverture des portes à partir de cet endroit. Bonne chance! »





Anna: « Sam, commence par passer par la droite et, tout doucement, élimine les deux Spetnatz qui sont en train de pirater les ordinateurs. Ensuite, utilise ces derniers afin d'ouvrir l'accès aux étages inférieurs puis reviens sur les pas. »



» Anna: « Sam, dans ce dortoir, deux hommes montent la garde. Le couloir étant particulièrement bien éclairé, tu auras beaucoup de mal à te faufiler dernère eux et les assommer. Sois vif et vise la tête! »

Fisher: « C'est comme si c'était fait. »



>>> Fisher: « Ça sent mauvais derrière ce rideau. Je devrais marquer un temps d'arrêt et jeter un œil avec ma vision thermique. » Anna: « Tu as du flair Sam. Il y a un garde posté derrière. Assomme-le, cache le corps dans la cuisine et éteins la lumière. »



>>> Lambert: « Avant de continuer, entrez dans la pharmacie et emparez-vous de la trousse de soins. Maintenant, occupez-vous du soldat sur la passerelle et cachez son corps. Attention, l'endroit est très éclairé. » Fisher: « Compris Colonel. »



>>> Lambert: « Fisher, restez planqué ici quelques instants et abattez le garde en bas des escaliers à l'aïde de votre pistolet silencieux. » Fisher: « Message reçu. Ensuile, serait-il possible de faire un point de la situation? » Lambert: « Bien sûr. »



>>> Lambert: « D'après nos infos, trois soldats seraient situés dans le coin. Eteignez les lumières, puis éliminez-les, » Anna: « N'oublie pas de consulter ('ordinateur dans

l'une des pièces. Tu y trouveras un code pour débloquer la porte de l'armurerie, »

SPLINTER CELL: MISSION VSELKA / SOLUCE





>> Anna: « Mais avant d'y aller, attends que le garde s'éloigne un peu. » Fisher: « OK. Je suis maintenant devant l'armurerie, je tape le code... 2... 0... 3... 8... 7... » Anna: « Après avoir fait le plein de munitions, n'oublie pas la trousse sur le chemin. »



sur moi, mais je ne lui ai pas donné le temps d'ouvrir les hostilités. Histoire de ne pas être désagréablement surpris, j'installe une mine murale à cet endroit. On ne sait jamais. » Lambert: « C'est bien pensé. »



>>> Lambert: « Après les avoir abattus, foncez sur la gauche. Vous vous retrouvez dans un dortoir. » Fisher: « J'entends des ennemis qui s'approchent. Ils sont deux. Je vais envoyer une grenade pour les calmer... »

Anna: « Dépêche-toi, il reste peu de temps! »



>>> Fisher: « Je viens d'éliminer le Spetnatz que l'avais laissé passé sur une passerelle. Il me reste à me débarrasser des deux autres de cette pièce. » Anna: « Après ca, nous devrons sauvegarder ta position. Tu pourras ouvrir tranquillement la trappe ensuite. »



>> Fisher: « Là aussi, je vais poser une mine murale au cas où, puis je continue mon inspection de la salle des machines. » Anna: « On check to position avant que tu n'utilises l'ordinateur au fond. »

Fisher: « Merci, j'en aurai bien besoin. »



>>> Fisher: « Dans ce couloir, il y a deux autres Spetnatz. Puissamment armés, ils sont en train de me foncer littéralement dessus! » Anna: « Sam, écoute, tu as le choix ici. Soit tu les accueilles comme il se doit en utilisant tout ce que tu as entre les mains soit... >



>>> Fisher: « En bas de l'échelle, un soldat utilise son ordinateur... Je l'assomme, je le cache dans le noir. » Anna: « Fais vite car un autre garde va et vient dans le couloir à gauche. Occupe-toi de lui aussi. Attention à sa lampe torche! »



>>> Fisher: « Les lumières se sont éteintes! » Lambert: « Oui, deux Spetnatz veulent entrer! » Fisher: « Je les attends de pied ferme à la bombe fumigène, la mine murale s'occupera du reste... 5'ils survivent, il me restera toujours le SC-2K. »



>> ... tu empruntes ce passage. En te collant contre la paroi, tu tomberas sur une sorte de tunnel. Fais vite car les gardes risquent de te canarder comme un lapin pendant ta manœuvre. Pour les empêcher de te voir, tu peux utiliser du fumigène... »



>>> Lambert: « Trois Spetnatz discutent dans cette salle. Je vous conseille de vous en débarrasser en une seule fois, à l'aide d'une grenade par exemple. » Anna: « Cela fait, attends un peu car, quand ils seront alertés par le bruit, d'autres gardes pourraient bien surgir. »



>> Anna: « De retour dans cette salle, tu dois initialiser la séquence de lancement du Torpedo via l'ordinateur à gauche. Il te restera alors 2 min 30 pour déguerpir. » Fisher: « Deux gardes arrivent. J'espère que la

mine murale fera son effet... »



>> Anna: « lci, juste avant de sortir et d'emprunter le silo pour évacuer le sous-marin, passe en vision thermique et jette un œil pour voir s'il ne reste pas un ennemi caché. »

Fisher: « OK. Je check vite fait puis je saute dans le silo. M ssion terminée. »



TRUE CRIME OFL

Voici les instructions pour jouer avec un autre personnage que Nick Kang. Commencez une nouvelle partie et entrez les mots suivants en guise de plaque d'immatriculation. Puis placez le curseur sur OK, pressez et maintenez les gachettes L et R

enfoncées. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur A Un petit son confirmera la validité du code.

IIOOB : une fan de Pink BOOZ : un clochard

5WAT: un membre du S.W.A.T.



M1K3 : un membre du groupe d'intervention BRUZ : un boxour portant une ceinture de champion FATT : l'officier de police Georges

FUZZ: l'officier Johnson HARA: un travailleur asiatique HAWG: un gros motard MNKY : un voyou tatoué MRFU : un truend Asiatique

P1MP : un maquereau PHAM : un boucher asiatique TATS: une femme tatouée

TFAN : un gras truand noir J1MM : un cadavre vampire JASS : un âne qui furne B1G1 : le chef Wanda Parks

ROSA: le détective Rosie Valesco

HURT M3 : Rosie Valesco en sous-vêtements

Voici quelques cheat codes pour donner détective Kang un solide coup de main dans la lutte contre le crime à Los Angeles. Effectuez les manipulations suivantes à l'écran

d'itinéraire (en passant par menu de Pause ou le bouton Back)

Haut, Bas, Haut, Bas, A : débloque toutes les améliorations de l'option Combat. Gaucke, Droite, Gaucke, Droite, A : débloque toutes les améliorations de l'option Conduite Droite, Gauche, Droite, Gauche, A : debloque toutes les améliorations de l'option Armes.

Mettez le jeu en pause et faites ces manipulations :

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gachette R et appuyez sur Back : obtenez 5 vies.

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relächez la gächette R, appuyez sur A, maintenez la gachette R enloncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, relachez la gachette R, appuyez sur B, maintenez la gachette R et appuyez sur Back ; compteur des munitions au maximum

Maintenez la gâchette L'enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur X, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir relâchez la gâchette R, appuyez sur X, maintenez la gachette R et appuyez sur Back : jooge de mouvement spécial au menimum

Maintenez la gachette L'enfoncée, appuyez sur A. maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, refachez la gachette R, appuyez sur Y, maintenez

la gâchette R et appuyez sur Back : remet le Jauge de vie au maximu

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relächez la gächette R. appuyez sur A. maintenez la gächette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, Y et appuyez sur Back : invincibilité.

Maintenez la gâchette L'enfoncée, appuyez sur A maintenez la gachette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gachette R, appuyez sur A, maintenez la gachette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, B et appuyez sur Back: débloque tous les suppléments.

Maintenez la gachette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gachette R enfoncee, appuyez sur X, Y, relachez la gachette R. appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, relâchez la gâchette R, appuyez sur Y, Y, maintenez la gâchette R, appuyez sur Back : vous permet en appuyant sur Start de passer les petites cinématiques.

Maintenez la gachette L'enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gachette R'enfoncée, appuyez sur X, Y. relächez la gächette R, appuyez sur A, maintenez la gächette R enfoncée, appuyez sur X, Y, X, Y, Y, relächez la gächette R, appuyez sur A, maintenez la gachette R enfoncée, appuyer sur Back : jouer. niveau Fry se rebelle







Effectuez rapidement les manipulations suivantes à l'écran du menu principal. Les courses débloquées ne sont effectives qu'en mode Course immédiate et Multijoueur.

Bas, R. R. R. Noir, Noir, Noir, X donne accès à tous les parcours.

Sauche, X. Droite, R. X. L. Blanc. Noir : débloque toutes les courses de Drag. Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Noir, R. Blanc : débloque tous les parcours de Drift. Haut, Noir, Noir, Noir, R, Bas, Bas, Bas : debloque tous les parcours de Sprint.



Entrez les codes suivants à l'écran vous proposant le choix entre continuer une partie ou en commencer une nouvelle.

Heut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, L, R, R, Blanc, Noir: vous serez invincible, Haut, Droite, Bas, Gaucke, Haut,

Droite, Bas, Gauche, L, R : vous obtiendrez les munitions infinies. Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, L, R, L, IG tous les pilotes serunt affublés d'une grosse tête. Haut, Bas, Gauche, Droite, L. R. L. R. yous aurez accès à tous les



Cette manipulation permet cette manipulation personnage d'utiliser n'importe quelle pièce d'équipement, et ce, même si sa classe le lui interdit. Par exemple un loup pourra porter une épée et un bouclier.

dez-vous dans l'académie d'Orin et appuyez sur Start. Puis faites Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche Y, Y, Y. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code

Voici le moyen d'avoir le contrôle complet sur la caméra : Au cours d'un combat, mettez le jeu Au cours d'un combat, mettez le jeu
en pause et faites Haut, Gauche,
Eas, Droite, Gauche, Gauche,
Gauche, Gauche, Haut, Haut,
Haut. Utilieez les deux sticks
analogiques ainsi que le gâcheité R
et le bouton Noir.

Voici comment changer le niveau des

Pour l'augmenter à l'écran de ligue locale appuyez sur Start, puis failes Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Bas. Recommencez cette opération autant de fois que vous le désirez. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code

Pour le diminuer : à l'écran de ligue locale appuyez sur Start, puis faites Droite, Droite, Droite, Haut, Haut,

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut. Recommencer cette operation autant de fois que vous le désirez. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code

Récupérer des abjets de valeur

Une fois à Impéria, rendez-vous tôt le matin sur la plage au sud. Appuyez sur A et une fenêtre s'ouvrim vous indiquant que la recherche de trésor est en cours Vous pourrez utiliser les objets trouvés ou les revendre pour un très bon prix.

Voici maintenant une technique pour vous feire repidement

de l'argent. Recrutez des gladiateurs bien équipés comme des centurions. Dépouillezles littéralement puis expulsez-les. Vous n'aurez plus qu'à vendre leur équipement pour, non seulement rembourser le prix d'achat du gladiateur, mais aussi vous obtenir un petit bénéfice.



Entrez les codes suivant dans l'écran des mots de passe du menu options. Sélectionnez l'option Bonus pour activer ou désactiver le code. Une petite sonnerie confirmera la validité du code.

JAWFISH : Munitions illimitées BANNER : Immortalité WRASSE: Ecran pare-balles: les balles n'ont aucun effet sur vous mais les autres armes oul. **BATFISH:** Balles d'argent: tuez les

ennemis en un tir. BETTA: Grenade en caoutchouc: vos grenades rebondissent jusqu'à ce qu'elles explosant.

NOXFISH: déverrouille tous les objets secrets (médailles, documents secrets)

DOTTYBACK: personnages à chapeaux : tous les personnages porteront des objets sur la tête. PARROT : Soldats invisibles. CARDINAL : COUP mortel tête : || faut impérativement tirer dans la tête de vos ennemis pour les tuer . TUSKFISH : débloque toutes les missions...





SUR LE DND Pour ce numéro de février, 7 nouvelles démos vous attendent. De l'action, de l'aventure du sport, de l'humour... En bref, un cocktail explosif pour vous faire plaisir. Ne manquez pas les 5 vidéos toutes aussi intéressantes. Mais surtout, vous trouverez la dernière mission de Sam Fisher avant celles de Pandora Tomorrow. Alors, régalez-vous en attendant le numéro suivant!

CHALLENGE : Pour chaque démo, nous vous proposons un petit défi, plus pour la gloire que la reconnaissance de vos pairs. Le concours, en revanche, vous obligera à faire mieux que vos petits camarades pour remporter notre prix spécial (un petit goodie lié à l'univers de la Xbox) et toute notre admiration évidemment.

DEUS EX : INVISIBLE WAR

EDITEUR: EIDOS

NOMBRE DE JOUEUR: 1

CONTENU DE LA DEMO

Véritable petite révolution à sa sortie, Deus Ex, premier du nom, offrait une expérience sans précédent en matière de liberté d'action. Cet Invisible War va encore plus loin en permettant au joueur de décider librement de la stratégie à adopter dans tous les cas de figure et en proposant un nombre impressionnant d'outils pour améliorer ses compétences.

Voici un futur hit en puissance que vous pouvez déjà essayer grâce au MOX.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Vous devez récupérer le jet d'un certain Sid Black que délient actuellement Sophia Sak. Deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez emprunter la voie diplomatique et négocier le rachat vaisseau ou bien simplement vous débarrasser d'elle et de ses gardes du corps. Une fois ce détail réglé, aller chercher Sid dans le Greasel Pit.

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir vous

mettre en contact avec notre sociée

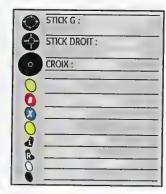
Valllant-Couturier 94851 lyry-sur

abonnements ABOCOM 26 bd Pau

ine CEDEX ou au 01 46 72 50 85.

CHALLENGE

Vous avez mené à bien votre mission sans un accroc ? Alors sélectionnez le niveau de difficulté le plus élevé et recommencez la démo en utilisant uniquement le cas échéant votre couteau de combat.





DUNGEONS & DRAGONS HEROES

NFOS

EDITEUR : ATARI

NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 4

CONTENU DE LA DEMO

Trancher, exploser, massacrer, achever. Tel est le vocabulaire limité mais au combien jouissif qui convient le mieux à ce jeu. Ici, vos cellules grises ne seront pas mises à contribution. Dans la lignée de Baldur's Gate: Dark Alliance et autres Gauntlet, D&D Heroes vous promet un concentré d'action pure sans prise de tête inutile. On aurait tort de s'en priver. Alors partez sans attendre à l'assaut du niveau de notre démo.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Sélectionnez parmi les quatre classes proposées, le personnage qui correspond le plus à vos aspirations. Si vous préférez le corps à corps, votre choix se portera sur le nain ou l'humain. En premier lieu, pensez à vous équiper et à choisir vos armes de prédilection. Puis partez à la recherche de la croix Ankh, retrouvez Vasak et pour finir, affronter la bullette géante dans son antre.

CHALLENGE

La démo ne présente vraiment pas de difficulté. Le challenge consistera donc à la terminer sans jamais utiliser de potion de régénération (ou le pouvoir du nain). Vous ne pourrez plus vous contenter de bourriner le bouton A.



	STICK G:
0	STICK DROIT :
0	CROIX:
Q	
0	
○ • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	



VIDEOS ARMED & DANGEROUS, BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE II, DRIV3R, JAMES BOND 007 : QUITTE OU DOUBLE, MISSION : IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA

LINKS 2004

NFOS

EDITEUR : MICROSOFT NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Avec Links 2004, Sergio Garcia vient défier Tiger Woods sur les greens de la console noire et verte. Ressemblant au titre de EA Sports par son approche, il propose cependant quelques challenges inédits et une bonne alternative au jeu du Tigre. En plus, il bénéficie du support Xbox Live pour pouvoir s'éclater à plusieurs autour d'un même trou. Avec cette démo vous pourrez vous forger votre propre opinion, sachant qu'au final, vous serez le grand gagnant.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Trois épreuves vous sont proposées. Dans Putting Course, à chaque trou, vous commencez en un point choisi aléatoirement sur le green en ayant pour objectif de rentrer le putt. Pour le Par 3 Challenge, vous devez effectuer un drive et faire arriver la balle dans un périmètre précis et ce, sur quatre trous. Enfin, avec le Links 2004 open, votre objectif sera de finir dans les cinq premiers sur un parcours de neuf trous.

CHALLENGE

Prenez part au Links 2004 Open. Ne vous contentez pas de finir dans les cinq premiers mais essayez plutôt de rendre une carte de -10 sans prendre de mulligan.





NHL RIVALS 2004

NF05

EDITEUR: MICROSOFT

NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 4

CONTENU DE LA DEMO

Après ceux de Sega et Midway, c'est au tour du jeu de hockey de Microsoft d'apparaître sur notre DVD de démos. Un ton en dessous de ses concurrents directs sur quasiment tous les points, il procure quand même quelques bonnes sensations et sa prise en main assez simple le place à la portée de tous les joueurs, spécialiste ou non de ce sport.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Une fois de plus prenez part à l'affrontement entre les Mighty Ducks d'Anaheim et les Devils du New Jersey. Après avoir choisi votre camp, élancez-vous sur la glace. Vous pourrez y aller seul ou accompagné de trois compagnons et dans la même équipe si vous le désirez. Pour cela, à l'entame du match, faites Pause et rendez-vous dans la rubrique Controllers. Vous n'aurez qu'une période pour juger la qualité de ce titre.

CHALLENGE

La console ne vous laissera pas beaucoup de répit. Prenez l'équipe de votre choix et essayez de finir la période avec un minimum de trois buts sans en encaisser un seul. Pour cela, pensez à jouer collectif. Un conseil : usez et abusez de la passe en retrait, c'est l'arme ultime dans ce jeu.





STICK G:
STICK D:
CROIX:
-

PRINCE OF PERSIA: LES SABLES DU TEMPS

NFOS

EDITEUR : UBISOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Il est beau et il sent le sable chaud. Pour notre plus grand plaisir le prince de Perse est de retour. Il faut dire qu'avec le ratage de l'épisode précédent, il avait beaucoup à se faire pardonner. Heureusement, le quatrème épisode de ses aventures renoue avec l'esprit des premiers titres de Jordan Mechner. Dans celui-ci, une nouveauté apparaît : grâce à une dague magique, vous aurez la possibilité de remonter le temps afin de réparer d'éventuelles erreurs et bien souvent éviter la mort dans d'atroces souffrances.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

En premier lieu, familiarisez-vous avec les commandes du jeu. Le héros court





sur les murs, se pose en gymnaste accompli et se sert toujours aussi bien d'un sabre. Cette démo constitue en fait un gigantesque tutorial. Au début de chaque niveau, la marche à suivre vous sera indiquée. Seule votre dextérité au pad entrera en ligne de compte. Vous êtes prêts à explorer l'immense palais du sultan.

CHALLENGE

Terminez la démo d'une seule traite, sans faire usage du pouvoir de la dague magique. Et si ce défi vous paraît encore trop facile, traversez chaque pièce sans vous arrêter.

1	STICK G:
1	STICK D:
0	CROIX:
0	
O	
Ø	
4	
Ď.	

ROGUE OPS

INFOS

EDITEUR : NOBILIS

NOMBRE DE JOUEUR: 1

CONTENU DE LA DEMO

Rogue Ops vous met dans la peau de Nikki Conners. Son mari et sa fille se sont fait assassiner par les membres d'une sombre organisation secrète. Alors forcèment, elle a la haine. Mais loin de se lancer dans une vengeance aveugle et furieuse, elle utilisera ses talents d'assassin de l'ombre pour parvenir à ses fins. Prenant des éléments de Splinter Cell, de Metal Gear ou encore de Perfect Dark, ce titre proposera huit niveauxdans sa version finale.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Bonjour Nikki, votre mission si vous





l'acceptez, se compose de 3 parties distinctes. Vous devrez poser 3 bombes placées à 3 endroits que vous trouverez aisément. Puis, 1 faudra désactiver l'ensemble des systèmes de sécurité. Enfin, votre tache ultime consistera à trouver et poursuivre le vilain de service. Bonne chance Mme Conners

CHALLENGE

Le niveau de la démo proposée étant extrêment facile, le défi consistera à la terminer sans utiliser, ne serait-ce qu'une fois, une valise de soin. Et pour corser le tout, utiliser uniquement des shurikens pour toutes les actions.

	STICK G:
	STICK D:
0	CROIX:
0	
8	
24 &C	
0	
Ŏ	



WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

EDITEUR: BAM!

NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Le tandem Wallace et Gromit va une fois de plus affronter Feathers McGraw. Nos deux compères vont devoir libérer les animaux d'un zoo maltraités par le vilain pingouin. Habitués des environnements tarabiscotés et des cascades involontaires, ils ne seront guère dépaysés sur Xbox. Wallace usera de son génie inventif pour construire



des armes loufoques que Gromit utilisera sans modération.

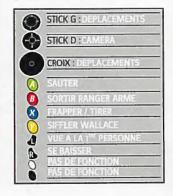
CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Votre mission principale consistera à délivrer le petit éléphant de sa cage perchée. En récompense, sa mère défoncera les grandes portes en bois qui empêche votre progression. Mais ne vous arrêtez pas là ! Certains défis secondaires sont accessibles en réparant des machines à l'aide d'écrous

ou en actionnant des mécanismes. Vous n'aurez plus qu'à récupérer un maximum de grosses pièces.

CHALLENGE

Il portera sur le niveau Bonus. Tout d'abord, vous devez trouver son entrée. Ensuite, parcourez-le sans vous arrêter une seule fois. Avec un peu de pratique, c'est tout à fait possible.



SPLINTER CELL: VSELKA SUBMARINE

EDITEUR: UBISOFT

NOMBRE DE JOUEUR: 1

Après Kola Cell et Vselka Infiltration, voici enfin la conclusion des missions supplémentaires de l'agent Fisher. Elle se trouve dans la section Download du DVD. Nous vous rappelons au passage que malgré la présence sur ce même DVD d'une démo de Splinter Cell, il vous faut posséder le jeu original pour pouvoir accéder à cette mission. Par contre sur la version Classics vendue à 30 €, ce niveau est déjà compris. Donc inutile d'essayer de le charger sur le disque de la Xbox.

DOWNLOAD

Pour jouer à ce niveau, rien de plus simple. Rendez-vous dans la rubrique Download. Appuyez sur le bouton A et la mission se copiera sur votre disque dur. Vous n'aurez plus qu'à lancer l'original du jeu et à vous rendre dans la sélection de niveau.

CONTENU DE LA DEMO

Sam Fisher a enfin trouvé le Vselka. Il doit maintenant s'y introduire et

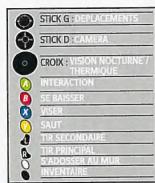
l'explorer afin de trouver les têtes nucléaires disparues.

CE OUE VOUS AVEZ A FAIRE

Ce que fait le mieux Sam : s'infiltrer sans jamais se faire remarquer. Afin de ne pas gâcher votre plaisir nous ne vous en dirons pas plus.

CHALLENGE

Réussissez parfaitement cette mission.





CONCOURS WALLACE ET GROMIT

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs oueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo

que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou par mail: xboxmag@futurenet.fr

>> MEILLEUR SCORE :

Le concours portera sur Wallace et Gromit. Récupérex un maximum de boulons disséminés dans tout le niveau. Pour prendre la photo, maintenex le bouton B enfoncé pour faire apparaître le nombre de boulon. En cas d'égalité, nous procéderons à un tirage au sort. Envoyez-nous vos photos avant le 20/02/2004.





DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente fin février 2004

RLEOVO (sous réserve) OS EXCLUSIVE



TOP SPIN

Est-il encore besoin de présenter le meilleur jeu de tennis de l'histoire ?



>>> CRIMSON SKIES Le shoot ultime dans une démo jouable sur le Xbox Live.



Vous en avez marre du ski alpin ? Essayez le jet-ski !



>> LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 3 Le renouveau du jeu d'aventure.



Quand Matrix et comics se mettent à rimer ensemble.



>> SONIC HERDES Pas facile à attraper ce satané hérisson bleu!



Si vous aimez faire dans la dentelle, passez votre chemin.



WRATH UNLEASHED Les monstres sont lâchés. Alors, préparez vos défenses.

DEMOS SPECIAL TOM CLANCY



Un MOX sans du Sam Fisher dedans



>> GHOST RECON La paix mondiale est menacée, les Ghost Recon repartent en guerre.



Quand la démocratie est menacée,



Quand les Ghost Recon sont trop fatigués, alors on sort les Rainbow.



POURQUOI CHERCHER
MOINS CHER?









L' ADSL TISCALI 512K

À 20 € / MOIS NE CHERCHEZ PLUS, C'EST LE MOINS CHER*

Offre nationale

Par téléphone au 32 95"ou sur www.tiscali.fr

tiscali

*Information au 15/01/04. Offre soumise à conditions et réservée aux 30 000 premiers inscrits, sous réserve de l'éligibilité de votre figne. Modern inclus dans l'abonnement, le transfert de propriété se fait à l'issue de l'engagement de 12 mois. Frais d'activation de 49€. **0,15€TTC/mn en France Métropolitaine.